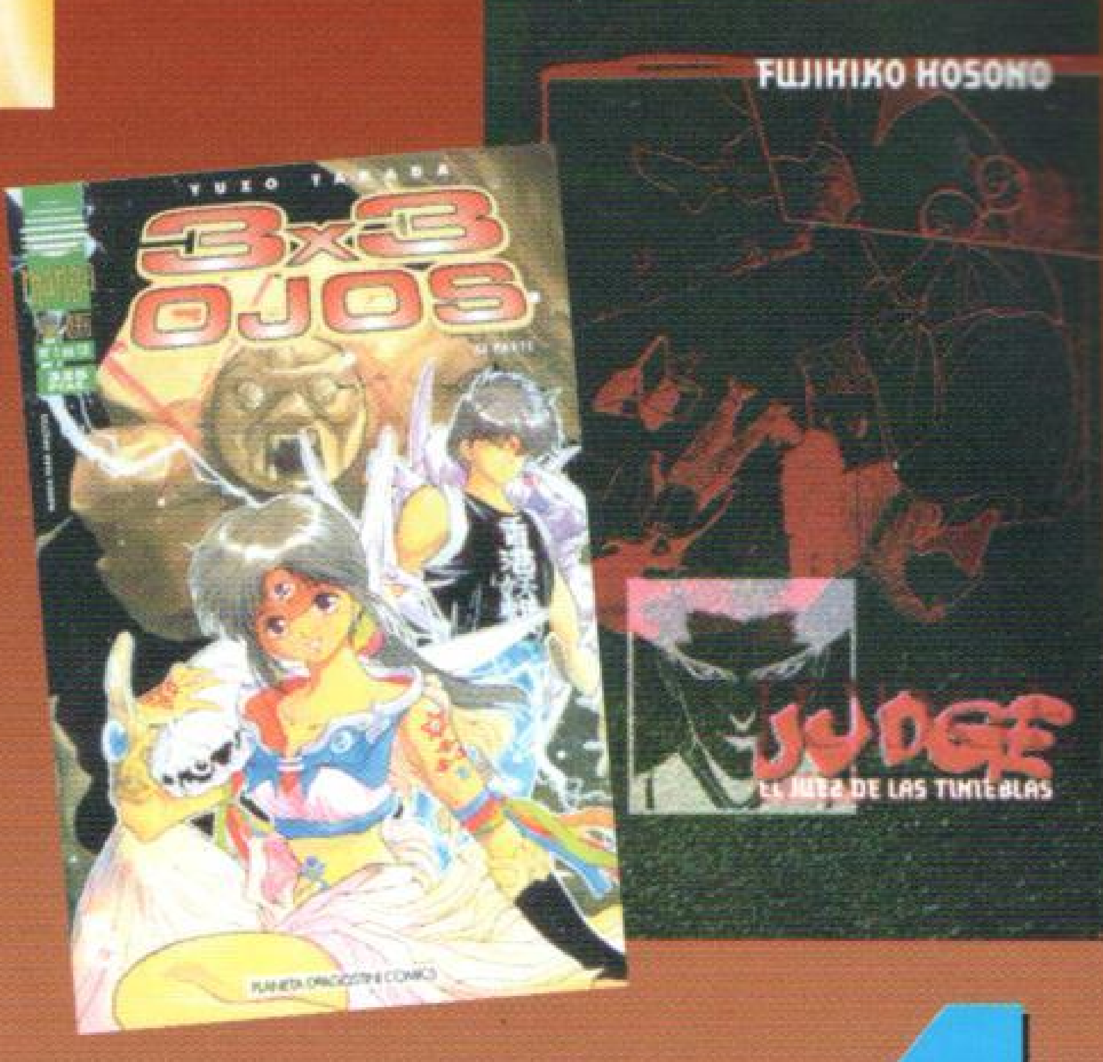


MangaZone
漫画ゾーン
7
2ª Epoca
Diciembre 1997
450 Pts.
FELIZ NAVIDAD
MAGIC
The Gathering
en Japón
MASAMI
SUDA
en el Salón del Manga
GHOST
in the
SHELL
en PlayStation
MACROSS 7
TRASH

SUMARIO



Portada: Macross 7
©BIG WEST

4 Noticias

Las últimas novedades de Oriente y Occidente, por cortesía de nuestra cachonda redacción.

23 Macross 7 TRASH

El universo de *Macross 7* se amplía con nuevas aventuras impresas de la mano de Haruhiko Mikimoto.



20 GHOST in the SHELL

Una de las obras más aclamadas de Shirow, ahora llevada a las consolas de 32 bits con imágenes del propio autor.

30 Masami Suda

Una revisión de la trayectoria profesional de una figura del panorama del anime japonés con más experiencia.

16 Rol Master

¿Quién no ha oído hablar alguna vez del juego de cartas *Magic*? Así pegó en Japón.



10 Pasen y Lean

Si quieres estar al día de lo que hay que leer en el mundo del manga, ésta es tu sección.



STAFF

Edita: Berserker, S.L. Ediciones
Productores Asociados:
Equipo Berserker
Editor Asociado:
Jose Javier Martínez
Directores Ejecutivos:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer (si aparece)
Dirección Artística:
Equipo MangaZone
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Infografía:
Equipo Berserker
Equipo MangaZone
Maquetación:
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín (pero poquito)

Colaboran en este número:
Carlos "si me lo matas, no te ajunto" DarkMind
Gonzalo "chulearme a mí, ¡a mí!" B. Tello
Luis "no aparecí porque estaba malito" Alís
JJ "ya, sí, claro... estás despedido" Martínez
Eva "¿y cuándo canto la lección?" Martínez
Jacobo "es <el pelícano se sonríe>, ¿no?" Molins
Juan "esta vez haré Expediente J" Gómez
Rufino "¿se sabe algo de los CDs?" Acosta
Gabri "es que Afrodita A tiene tetas" Del Río

Agradecimientos:
A Vicente Penadés y a Fernando Jesús, por cedernos una vez más parte de su extensa colección para la realización de nuestros artículos. Y no reniegues más, Vicent, que no te los vamos a estropear.

Lectores:
Siempre dispuestos a concursar y pidiendo sorteos de todo tipo, y luego cuando les toca tardan cuatro meses en reclamar sus premios. ¡¡Pues la próxima vez nos los quedamos!!

IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
DISTRIBUYE: Samurai Ediciones.
Impreso en España/Printed in Spain
DEPÓSITO LEGAL: V-3202-1997

Editorial

Pues parece que sobrevivimos un mes más (y no es broma, que con todo lo que nos ha pasado desde el comienzo "la cosa está muy mala"). Pero ¿quién dijo miedo? ¡¡Al ataqueeewr!!

Este número siete viene precedido por un Salón del Manga, y como suele ser normal en estos casos la oferta se ha multiplicado. Tanto Planeta como Norma han sacado jugosas novedades al mercado, y el resto de editoriales, aunque a menor escala, ha hecho lo propio. Haremos un pequeño repaso de lo que ha dado de sí este nuevo encuentro entre otakus, que este año se ha realizado en un escenario diferente, Hospitalet de Llobregat.

La personalidad más destacada del Salón ha sido sin duda alguna **Masami Suda**, todo un ejemplo de vida ligada a la industria de la animación. Desde sus comienzos como ayudante de animación hasta sus últimos trabajos como animador jefe y director de animación, por sus manos han pasado gran número de títulos conocidos por todos los aficionados al anime. Nosotros, aprovechando su visita al Salón, hemos querido ofreceros un reportaje sobre todos sus trabajos más conocidos, así como sus propias impresiones, a lo largo de más de 30 años de vida profesional.

Nuestro otro foco de atención este mes es uno de los trabajos más destacables publicados en este país últimamente, *Macross 7 Trash*, que junto con su predecesora serie de anime *Macross 7* han mantenido viva la leyenda de *Macross* hasta este año, en el que se celebra su aniversario. Intentaremos mostraros el por qué de su apabullante éxito entre los nipones.

Y junto con todas nuestras otras secciones, esperamos que os guste el panfleto que tenéis entre las manos, que cuesta mucho, pero mucho de hacer. En fin, queee... ¡Feliz Navidad!

J.Javier Martínez Benlloch

Fe de erratas:

Bueno, vale, al César lo que es del César. La imprenta se ha redimido con creces, y realizaron un magnífico trabajo en los dos días pelados que tuvieron para imprimir el número anterior. Así que esta vez, como es de ley, les felicitamos. Que siga así.

En la portada del número anterior se nos coló un lapsus garrafal: evidentemente Bronze no pertenece al género shonen manga, sino al shojo manga. Las prisas... También aparecieros mal algunos copyrights, pero como eso no os lo leéis nadie, no sé ni para qué nos preocupamos...

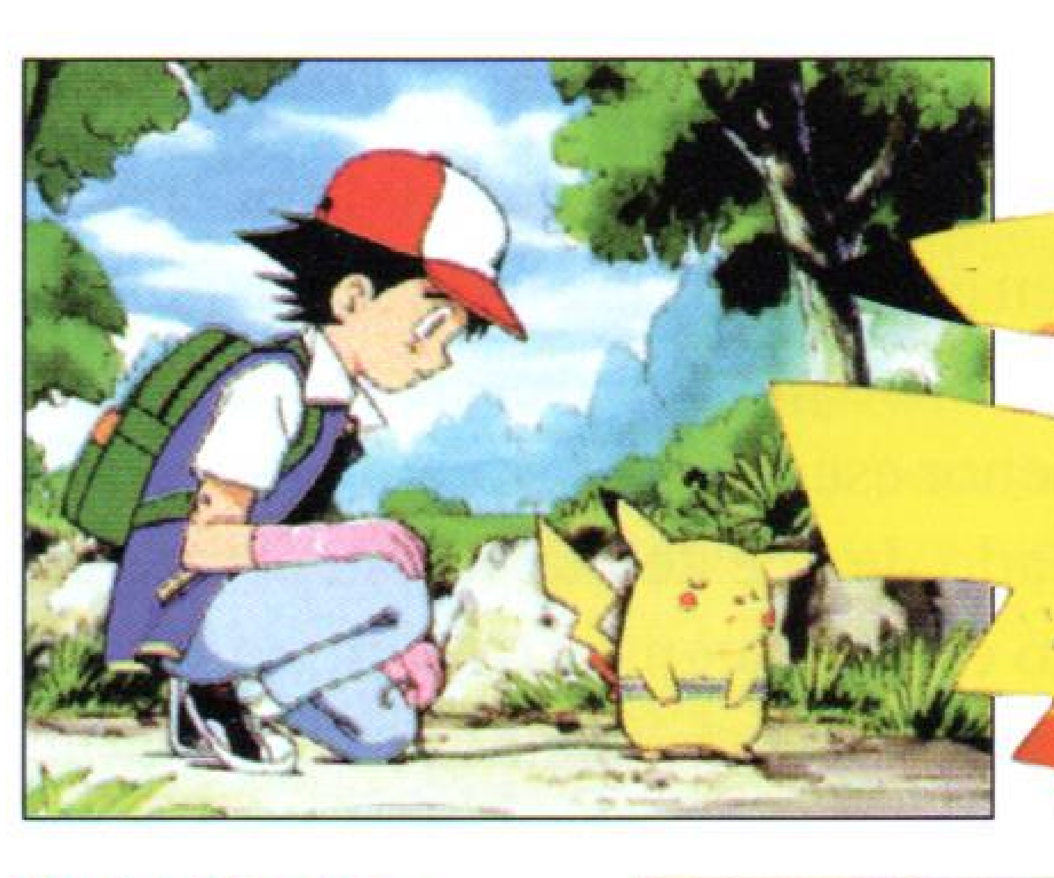
NOTICIAS JAPÓN

FLASH NEWS

—Estaba ya cantado pero igualmente os lo decimos: *Dragon Ball GT* se ha terminado. Esta vez sí que se ha acabado una de las mayores y más importantes series de animación tras doce años de éxitos inconmensurables. Los jefes de la Toei quieren, sin embargo, ganar más dinero si cabe, y recordando el éxito de la serie de principio de los 80 que llevó a la fama absoluta a **Akira Toriyama**, se preguntaron un día: *"podríamos hacer otra serie de* Dr. Slump, *¿no?"* a lo que la mayoría respondieron: *"pos igual"*. Dicho y hecho, se contó con **Katsuyoshi Nakatsuru** para remozar gráficamente a los personajes y con **Hiroshi Yamauchi** para rehacer la historia, aseguran que supervisada por **Toriyama** en persona (sí, a lo mejor). En fin, más de lo mismo. Dentro de un año, *Dr. Slump GT.* Aunque ojalá me equivoque.



—Sunrise vuelve a la carga con una nueva serie que podría calificarse de spaghetti-western espacial. *Outlaw Star* cuenta cómo un huido de la justicia con sus estrafalarios compañeros huyen de las policías espaciales galácticas a traves de un sistema tras otro. La animación (como toda la de Sunrise) será espectacular, así como los efectos y el diseño de personajes, agresivo e hiperdinámico. La serie se emite ¡también de madrugada! a la 1'15 todos los miércoles en TV Tokyo y otras cadenas.



Pocket Monsters

Este mes tenemos que comenzar con una noticia menos agradable de lo que nos gustaría. A algunos de vosotros os sonará la serie *Pocket Monsters*, un anime para niños extremadamente popular en Japón del que ya os hemos hablado en MangaZone, basado en un videojuego superventas para la Game Boy de Nintendo. Dicho anime cuenta las aventuras de unos niños que crían monstruos amistosos, siendo el Pikachuu el más simpático y popular de todos. La simpática ardillita amarilla Pikachuu (*pika* en japonés sugiere el sonido de algo que brilla) dispone de una habilidad especial para combatir a los malos usando poderes lumínicos.

El pasado martes 16 de Diciembre, como los martes de todas las semanas desde el mes de Abril, *Pocket Monsters* se emitió a las 6:30 en TV Tokyo. Pues bién, cuando en dicho episodio Pikachuu hace uso de sus poderes, los destellos de la pantalla cegaron y marearon a miles de espectadores, y produjeron ataques epilepticos y convulsiones al menos a 651 niños japoneses en 30 prefecturas distintas de todo el país, 135 de los cuales todavía requirieron atención hospitalaria el dia siguiente. Las llamadas a ambulancias y servicios de asistencia urgente se dispararon desde las 6:50 a las 7:30. Una niña de once años en la región del norte de Kyushu, al sur del archipiélago, otra de cinco en Osaka y otra en Funabashi (prefectura de Chiba) fueron algunas de las más afectadas: algunas de ellas ingresaron sin conocimiento y otras con pérdida temporal de memoria.

TV Tokyo, responsable de la emisión, con decenas de cadenas afiliadas que emitian la serie simultaneamente en todo el país, (y otras tantas que la emiten con una semana de retraso), vió su centralita bloqueada por las llamadas de protesta en las horas posteriores a la emisión. Inmediatamente comenzó una investigación para aclarar los hechos. Al día siguiente un grupo de expertos reunidos en Tokyo dieron las primeras explicaciones oficiales: «*Los destellos repetidos de luces que aparecían en el programa son la causa más que probable de que tantos jóvenes tuvieran convulsiones después de verlo. La exposición a luces brillantes suele ser la causa de convulsiones y ataques epilépticos, independientemente de los contenidos del programa*».

A la mayoría de la gente no le afecta este tipo de fenómenos, pero como indicó el Dr. **Shunsuke Otawara**, «*Se calcula que entre un 5% y un 10% de la población es susceptible a los destellos de luz, aumentando entre la población entre 5 y 15 años y sobre todo las chicas*». También se expuso la posibilidad de que tales destellos no afectaran solo a los epilépticos sino a otro tipo de personas sensibles a la luz, produciendoles convulsiones sin relación directa con la epilepsia.

Las declaraciones oficiales tras el incidente no se hicieron esperar. Uno de los primeros fué **Takemoto Mori**, el productor de la serie, de la Shopro



DIARIO 16

125 PESETAS.

COMUNITAT VALENCIANA

MOLINS CONSIDERA "PELIGROSO" QUE SE JUSTIFIQUEN LAS DICTADURAS CHILENA Y ARGENTINA

CiU también arremete contra Cardenal y Fungairiño

Para el portavoz catalán, lo "más peligroso" es que el fiscal general del Estado apoye un informe que da cobertura legal a las Juntas Militares

Aguilar (IU) dice que "no pueden seguir un día más" y Guerra asegura que su actitud es un "aviso de la reaparición de la cultura neofascista"



La TV, contra los niños

El mayor número de actos violentos en televisión se emite dentro del horario infantil, según un estudio realizado en Cataluña. En Japón, cientos de niños fueron hospitalizados al contemplar un espacio de dibujos animados en el que un personaje emitía rayos. En la imagen, una secuencia del programa.

TELEVISIÓN Y EDITORIAL

La economía española crece a mayor ritmo del previsto

3,4

JUVENALIA

1997 entre libros

Comunidad de Madrid

(abreviatura de Shogakukan Production, rama de la famosa editorial responsable entre otras cosas de las ediciones japonesas de cómics de Marvel). **Mori** explicaba: «*Nos estamos tomando el asunto muy en serio, pero no nos explicamos cómo ha podido tener este efecto en los espectadores, ya que no hemos utilizado ninguna técnica inédita. El episodio usaba dos técnicas clásicas, una de ellas llamada* pakapaka *en la que diferentes luces de colores se intercalan con los dibujos para crear un ambiente de tensión, y otra llamada* flash *en la que se emite un fuerte haz de luz, pero ambas son técnicas comunes, usadas cientos de veces desde hace mucho tiempo en la animación moderna, y nunca han causado daño alguno a los espectadores. Y de cualquier forma, todos los episodios son comprobados en la productora y después en la propia emisora, y no se detectó nada anormal en este en concreto*».

Estas declaraciones fueron respaldadas por muchos otros creadores de anime, productores y directores de cadenas televisivas. **Mori** sospecha que el incidente ocurrió porque en un momento de emoción argumental se intensificaron ambas técnicas simultáneamente, y añade que si esas dos técnicas fuesen prohibidas, la industria de la animación estaría obligada a cambiar.

Estos comentarios de tímida denuncia a la espectacular magnitud que se le ha dado al accidente se han repetido en directivos de TV Asahi, rivales por la audiencia de TV Tokyo pero compañeros ante la defensa de intereses comunes: «*Nos parece preocupante que este incidente degenere en el descrédito del anime televisivo*». TV Asahi, que programa muchas horas de anime y series de acción para jóvenes todas las semanas, pertenece al holding editorial que publica el Asahi Shimbun, uno de los diarios más leídos del país: sin duda su opinión pesará en el resultado final del incidente.

Especialmente graves fueron los comentarios del Primer Ministro **Ryutaro Hashimoto**: "*Se considera que los rayos y los lasers se usan como armas. Sus efectos no han sido completamente determinados, y no está claro como pueden afectar a los espectadores*", dijo, poco antes de reconocer que no conocía el contenido de la susodicha serie. Por sus palabras, tampoco sabía nada del incidente y mucho menos de rayos y lasers, a cuya fabricación para uso doméstico, industrial y médico se dedican una grandísima parte de las empresas japonesas de productos electrónicos. Sin embargo, su ambigua respuesta ha desatado una serie de investigaciones oficiales que están incluso cuestionando la integridad ética y profesional de los trabajadores de TV Tokyo: **Masato Shinagawa**, jefe del gabinete ministerial de radiodifusión, afirmó haber cuestionado a los responsables de TV Tokyo si su programa estaba de acorde a la Ley de Radiodifusión, y haber ordenado observar los movimientos y actividades de la cadena de televisión.

En menos de 48 horas, la bola de nieve que en su centro tenía a una pequeña ardillita amarilla que se había ganado la simpatía de millones de niños japoneses conseguía que **Tetsuo Tamura**, director de TV Tokyo, anunciara en una conferencia de prensa el miércoles que se había cancelado la emisión de dicho episodio en las 31 emisoras asociadas que lo emitían en un horario diferente y que aún no lo habían proyectado. También afirmó que la cadena estaba considerando si emitir o no el siguiente episodio (previsto para el martes 23 de Diciembre). Casi simultáneamente, once emisoras asociadas a TV Tokyo decidían cancelar indefinidamente la emisión de *Pocket Monsters*.

Hasta el momento estas son las noticias de las que disponemos. El próximo número tendréis un dossier con todo el asunto explicado detalladamente, nuestras opiniones y los comentarios acerca del eco que se ha dado en España a la noticia. Para ir abriendo boca, os dejamos con la insólita e increíble portada del Diario16 del jueves 18: La TV, contra los niños. Flipa.

Marmenoid

Esta nueva serie cuyo título completo es *Shinkai Densetsu Marmenoid* se emite en la cadena TV Asahi y cuenta una historia de fantasía heroica acerca de una chica que nació con numerosas habilidades sobrehumanas que decidirá utilizar para mantener la justicia. Los productores de OVAs Triangle Staff son los responsables de este nuevo anime semanal en el que los guiños y alusiones a historias famosas como cuentos clásicos (hay en los primeros episodios un homenaje a *El Flautista de Hamelín*) están a la orden del día, y destacan entre los detalles más llamativos un estilo de

Última hora

Los responsables de Shopro, la productora del anime de *Pocket Monsters*, han reaccionado de forma peculiar ante el anuncio de la cancelación hasta el momento indefinida de la serie de anime. Para amortizar los caros derechos desembolsados a Nintendo, Shopro ha firmado un contrato sorpresa con Toei para realizar una serie de sentai basada en los personajes de Pocket Monsters, ahora que ya no pueden seguir con la serie de anime. De hecho, ya se han filtrado las primeras fotos de la preproducción y el título de la serie: *Tenkan Sentai Pakapaka Ranger* (donde *tenkan* significa epilepsia y *pakapaka* hace referencia a la polémica técnica utilizada por los estudios de animación). Dicha serie de imágen real estará protagonizada por muchos monstruos de la anterior serie (incluido Pikachuu) y otros nuevos sacados de juegos similares como el *Monsters Farm*, amén de otros diseñados expresamente para la ocasión. Lo cierto es que no ha surgido aún ninguna polémica con series de sentai al más puro estilo de los *Power Rangers*, por lo que se supone que se podrán utilizar todo tipo de destellos cegadores y luces hiperactivas luminoestimulantes. Menudo rayote que se van a pegar los jovenzuelos nipones.



—Foto 1: A la izquierda, el actor de acción **Teppetou Konmirayo** caracterizado de Pikachuu Ranger en el rodaje del episodio piloto. A su lado **Mareiko Remoriniyo**, famosa actriz de series de sentai con el traje de Nyorozo. En la serie, Nyorozo (el amigo de Pikachuu) atonta a los enemigos con sus poderes hipnóticos para que después Pikachuu les produzca un agudo ataque epileptico que les deja atontados para los restos.

—Foto 2: **Mepileshio Konratere** caracterizado de Tekmo, el enemigo de la serie que siempre sucumbirá ante los poderes lumínicos y mareantes de Pikachuu y Nyorozo. Se rumorea que los diseñadores han escogido este personaje aposta, ya que su gran ojo desorbitado representa el prototipo de niño japonés hipersensible y propenso a la epilepsia que vé los dibujos de la tele a un palmo de la pantalla y con el brillo subido al máximo. La lengua colgando que luce Tekmo tras ser expuesto a los poderes de los protas representa el periodo de enajenación surgido en los infantes japoneses tras el visionado de *Pocket Monsters*. Se dice que varios cientos de niños agredieron a sus padres con objetos pesados y otros se suicidaron por sobredosis de luz tras toda la noche aplicando una linterna directamente a sus pupilas y haciendo ¡clic, clic, clic! en el interruptor de la misma, intentando recrear una experiencia similar.



—Foto 3: Los efectos de visionar el episodio de marras ha causado serias secuelas en muchos niños y adolescentes nipones. En la foto, una niña de Yokohama que se hacía una foto con su amiga, llamada **Petako Rayazono** fue estimulada luminicamente por el flash de la cámara de fotos, revirtiendo a la forma de Pikachuu, momento que quedó inmortalizado. Parece que se le quedó grabada en la retina la imagen de la simpática ardillita el fatídico día de emisión del episodio y se transforma ante cualquier estímulo visual. Hay rumores que aseguran que el espectáculo cuando juega al Simón con sus amigos o cruza un semáforo parpadeante son ciertamente espeluznantes.



dibujo muy realista e innovador, obra del diseñador **Shigeo Akahori** basándose en los personajes concebidos por **Shouhaku Yamada**. La serie, obra del famoso novelista **Kenji Terada** y de un tal **XING** (será pseudónimo de **Satoru Akahori**, no te digo) se une a las ya numerosas que se emiten de madrugada, esta a la 1 y 10 de la noche. Hay que ver.

Berserk

Increíble pero cierto, la última sorpresa de la temporada es una adaptación al anime del hiperviolento manga *Kenpuu Denki Berserk* de **Kentaro Miura** conocido en España como *Gatsu, El Guerrero Negro*, editado por Planeta Agostini. El manga ha tenido también buena acogida en Francia donde ha sido publicado por Samourai Éditions.

La versión anime se emite todos los martes en Nihon TV a las dos menos cuarto de la madrugada. El hecho de que esta serie se emita en este intempestivo horario responde a partes iguales a dos razones: por una parte los contenidos pueden ser de cualquier tipo puesto que está dedicada a adultos, evitando así una autorregulación y unas concesiones a la comercialidad que hoy día son casi imprescindibles. Por otra, se suma a la moda de emitir series de madrugada, ya que la legión de trasnochadores adictos al anime aumenta en Japón que da gusto: principalmente son oficinistas alegres que se permiten llegar tarde al trabajo y universitarios pendones que no pegan un palo al agua.

La calidad de la animación de *Berserk* está posiblemente entre las más altas de todas las series de anime que actualmente se emiten en Japón. El director es **Naohito Takahashi**, el excelente y cortante diseño de personajes de **Tokuhiro Matsubara** y el director artístico es **Shichiro Hayashi**. Muchos de ellos son, a pesar de ser animadores con experiencia, debutantes en el campo de la animación televisiva: y es que el peculiar toque de este anime y de la gran mayoría que se emiten a las horas de madrugada es que están patrocinados por productoras que se han dedicado toda su vida al mercado del vídeo. En fín, que le deseamos la mayor suerte a Guts y que destroce muchos enemigos.

Luis Alís Ferrer



Noticias USA

Bueno bueno bueno... Empecemos por la editorial caballar. No hay mucha variación en las publicaciones de Dark Horse próximamente. *Blade of the immortal: dreamsong* llega a la conclusión tras siete meses. Así pues habrá que esperar para poder seguir leyendo las aventuras de Makie y Manji en un idioma comprensible. *Gunsmithcats: Goldie vs. Misty* llega al tercer número, al igual que la postapocalíptica *The legend of Mother Sarah: city of Angels*, donde **Otomo** y **Nagayasu** siguen demostrando su buen hacer. Nueva miniserie (y tan mini, como que sólo son dos números): llevará por título *Oh my Godess! Ninja master!* Hay que decir que los editores de Dark Horse sigue una política un tanto peculiar a la hora de fraccionar las series para su publicación.

Como todos los meses, hay una avalancha de títulos de manga autóctono, que son menos aprovechables que el papel Cel, porque no tienen celulosa, y entonces si te frotas muchi con ellos puedes hasta sangrar. Y hablando de sangrar, eso es lo que deberían hacer sus autores. La megaeditorial ABC publica *Double Impact* (toma ya) cuyos autores son los populares **Armando Huerta** o **Ricky Carralero**. ¿Cómo que no son famosos? Que sí, hombre, que son parte de los inmigrantes mejicanos ilegales extorsionados por las editoriales y que dibujan a cambio de un escondite que les aleje de los hombres del F.B.I.

Ahora, que Antartic Press no le va a la zaga. Si bien sus autores son de pura raza yanqui: **Ben Dunn**, **Fred Perry**, **Red Espinosa** (bueno, puede que el último tenga algún parentesco con Willy DeVille), merecerían ser extraditados. Que les paguen un viajecito en autocar a Luxor, que cuentan unos turistas que estuvieron allí que es muy divertido. A ver si no vuelven. Los títulos son *Silver Cross* (#2), *Robotech* (#6) y *Foreternity* (#4). Pero aún queda más. Blackout Comics lanza una nueva serie; el engendro en cuestión se llama *Hari Kari Manga: Further misadventures*, y sus autores son **Ros Roman** y **Nigel Tully**. En el primer número, la protagonista, llamada Hari Kari, va al infierno. Ella no sé, pero los autores van a ir de cabeza cuando la palmen.

El apartado positivo se encarga de cubrirlo CPM. Sus tres títulos, *The legend of Lemnear* (#1), *Chirality* (#11) y la menos conocida *Midnight Panther* (#10), son cuando menos divertidas. Asímismo, otra editorial modesta, IRONCAT, se apunta tres buenos tantos con *Cutie Honey*, de **Go Nagai** (sí, ése **Go Nagai**), *Flag Fighters* de **Masaomi Kanzaki** y *New Vampire Miyu*, shojo manga de pseudo-terror de **Narumi Kakinouchi**. Algo más floja es la serie *Doctor* que también publican ellos, pero al menos se deja leer.

Como siempre VIZ va por su cuenta. Un par de novedades: *Mobile Police Patlabor* de **Masami Yuki**, cuya segunda parte verá la luz en breve y el *X/1999: Sonata* del estudio **Clamp**. Por lo demás, los títulos de siempre: *Maison Ikkoku* (parte 7 #7), *Neon Genesis Evangelion* #5, *Ranma 1/2* (parte 6 #14), *Battle Angel Alita* (parte 8 #8), *The Return of Lum* (parte 4 #6), *No need for Tenchi!* (parte 4 #2), *Eat-Man* #6 e *Inu-Yasha: a feudal Fairy Tale* #10. No podían faltar las revistas. Como siempre, Animerica (vol.6 #1), Manga Vizion (vol.4 #1) y la más reciente y asimismo más recomendable Pulp (vol. 2 #2).

En cuento a novedades de anime, también hay cosillas interesantes. VIZ edita dos OVAs, la primera de *Ranma 1/2* titulada *Mirror Mirror* y otra más de *Maison Ikkoku*, ésta última en versión original subtitulada. Por lo demás, ahí van los títulos más interesantes que saldrán proximamente: *Black Jack: Clinical Chart 5*, *Golden Boy 6* (Kintaro sigue haciendo de las suyas), *Neon Genesis Evangelion. Genesis 0:10* y *Soldier Borgman: Lovers Ram*, una serie con los enfrentamientos entre unos cyborgs y unos muertos vivientes como eje de la historia.

Jacobo Molins

FLASH NEWS

—VIZ empezará a publicar en marzo sendas series sobre *Dragon Ball*. Eso es empezar a lo grande.



—Compraos los tomos recopilatorios de *What´s Michael*, editados por Dark Horse. La vida vista desde el prisma de un gato.

—Por si no teníamos bastante, los individuos de Antartic Press ponen a la venta los acetatos de la serie *Warrior Nun Areala* cuya homónima tebeística fue publicada por ellos.



—Tomos recopilatorios de lo último (en EE.UU., se entiende) de *Fist of the North Star, Maison Ikkoku*, y *Urusei Yatsura*.

—Dos revistas. La primera es Protoculture Addicts que llega al número 49 (ahí es ná), con un especial *Yu Yu Hakusho*. Y la más joven Animeco (#9), publicada por la Asociación de Animación Japonesa de Hawai. Así da gusto trabajar.

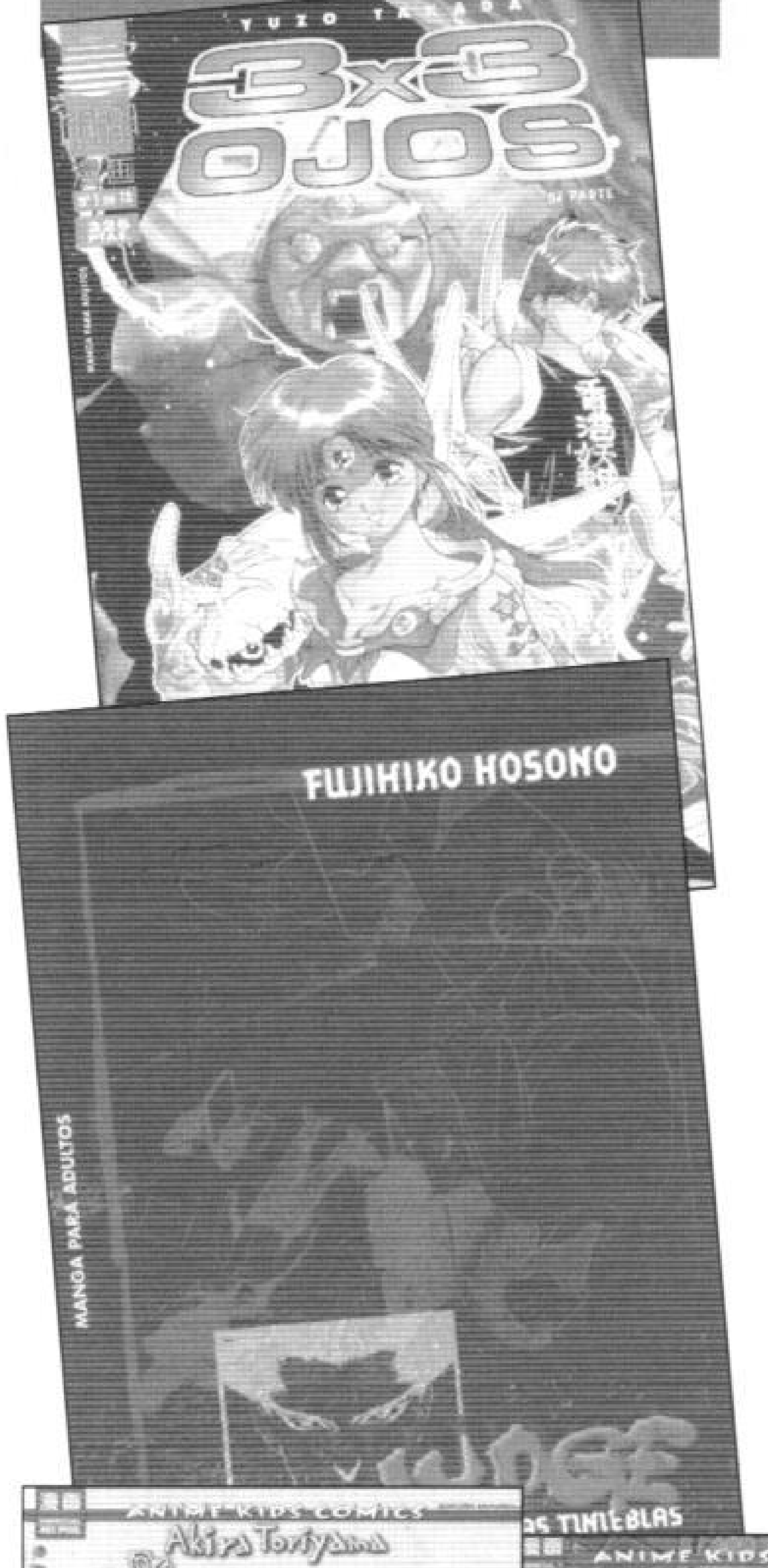


NOTICIAS ESPAÑA



FLASH NEWS

Sorpresa, sorpresita, **Planeta** nos trae a la hermana de la sirenita... Pues sí, *Sirena* es un manga de **Konami Chiba** que narra la dura penitencia de Marin, una sirena, que en vez de encontrar a un príncipe tiene que aguantar al joven Eikichii, algo así como un Ataru aún recuperable. Y encima sin un duro... Y en su sección **Biblioteca Manga** *Yugo* de **Shinji Ikari** y **Shu Akona,** donde nos descubre al mercenario más carismático de los últimos tiempos. Y en formato libro *Possession Tracer* de **Koichiro Yonemura,** una historia de agentes que utilizan sus poderes para normales para mantener la ley y el orden, ¿poseerán o no a los otakus españoles? Intríngulis para la hora de la siesta.



Después de la avalancha de novedades que me tocó comentar el número anterior con motivo de los nuevos lanzamientos preparados para el Salón del Manga, este mes esto va a ser coser y cantar. Pero eso sí, también vamos a tener nuestras sorpresas. Así que, poneros cómodos, que el viaje va a empezar...

PASEILLO POR EL MUNDO EDITORIAL

—Planeta de Agostini Cómics "coherencia y seguridad", continúa la publicación de sus eternas series limitadas y recopilaciones tales como la de *Appleseed* y *El Juez de las Tinieblas* que ya comentamos el mes pasado. El apetitoso plantel de opciones para vuestros momentos de ocio es el siguiente: *Ah! Mi diosa* vol.II nº4 (de 8) de **Kosuke Fujishima**, *Ranma ½* vol.VI nº3 (de 9) de **Rumiko Takahashi**, *Lawman* nº2 de **Akihiro Hito**, *Gunsmith Cats* vol.III nº 2 de **Kenichi Sonoda**, *3x3 Ojos* de **Yuzo Takada** nº1 de la 3ª serie, *Alita vol.VI nº2 (de 10)* de **Yukito Kishiro** y en la sección **Biblioteca Manga** la segunda parte y también el segundo número de las otras "luchadoras por el amor y la justícia" Made in **Clamp**, *Compiler* nº6 (de 7) de **Kia Asamiya** y *Doctor Slump* nº5 (de 13) de **Akira Toriyama**. Además los locos de DB tendrán su dosis semanal de cómic- books y anime-kids cómics.

En formato tomo continúan publicando *Bastard*! vol.17 (y esto marcha, señores), *Cazadores de Magos* de **Akahori y Omishi** vol.4, el volumen correspondiente de *DB* nº30 y la megaestrella de la constelación de Planeta, *Patlabor* de **Masami Yuuki**. En la **Línea Laberinto,** la veterana editorial nos descubre las nuevas obras de dos conocidos talentos nacionales, *Desafío 2* y *El vuelo de Skum*, de **Carlos Javier Olivares/Roke González y Nuria Peris/Germán García** respectivamente. Dos buenas apuestas por los que serán el futuro comiquero de nuestro país.

—Norma "y si..." Editorial, reincide con un mangaka ya conocido en nuestro país como el autor más rápido del Oeste en desnudar a sus heroínas, **Satoshi Urushihara**, esta vez presentándonos su obra clave, *Chirality*, una historia de corte futurista que seguro que despertará vuestro interés. Además lanza la última secuela de la saga Macross, *Macross 7 Trash* de **Haruhiko Makimoto**, manga que actualmente está haciendo correr ríos de tinta, al conseguir lo que otras secuelas no han conseguido, recuperar parte del genuino encanto de la primera serie (Amor, ¿recuerdas...). Y para que no digan que el manga no es educativo un profuso análisis del kamasutra en *La Caliente Nagi* de **Makoto Fujisaki**, "argo mu didástico, amos didástisimo..." Dejando las novedades, prosiguen con el niño mimado de la casa, *Evangelion* nº 4 de **Yoshiyuki Sadamoto,** con **Masakazu Katsura** y su *Video Girl Len* nº4, y *Dragon Pink* nº2 de **Itoyoko.**

—Glênat "no puedorl...", ¿sacará o no sacará el 6º volumen de *Sailor Moon* de **Naoko Takeuchi**? ¿podré ver el final del manga?¿me lo tendrán que leer mis nietos porque yo ya estaré senil y cegata? No tendrán un infarto, no... Lo que sí que han sacado ha sido el manga *Raika* de **Yu Terashima y Kamui Fujiwara,** otra fantasía heroíca para el panorama nacional.

—Camaleón Ediciones "al rico manga español", no da sorpresas: *B³* nº4 de **David Ramírez,** *Dragon Fall* nº28 de **Hi No Tori Studio y** *Dominic* nº2(de 2) de **Belmonte/Zaragozá** y *Boum* nº4 (de 4) de **Carlos Javier Olivares**.

—Por último, una noticia emocionante: acaba de nacer una nueva editorial, **Marukatsu**, que centrada en el mangwa (manga chino) nos tienta con productos como *"Angel Legends" nº1* de **Yung Ming Yang**, epic fantasy que desprende evidentes efluvios toriyamescos y *Pequeño Monje nº1* de **Yu-Hsien-Li**, obra que obtuvo la Copa al Mejor Cómic Chino en Taiwan en el año 1996.

FLASH AUDIOVISUAL

En nuestro país la expresión "televisión basura" ha alcanzado otra dimensión. Esa es la única impresión que uno puede sacar cuando se encuentra con que Tele 5 está emitiendo una serie spokon de nivel como *Aoki Densetsu Shoot!*, adaptación del manga original de **Tsukasa Ohshima** por la **Toei,** con una calidad de sonido y de doblaje incalificable. Eso sí, a la mujer que pone la voz a dos de los personajes principales (uno de ellos, un portero machurrón para más inri) hay que ponerle una medalla por el titánico esfuerzo que desarrolla. Y como parece que a Tele5 le ha dado esta temporada por el futbol, *Dragon League*, una interesante combinación de deporte y fantasía heroíca para los pequeños de la casa. ¿Y qué podemos decir de la emisión fantasma de *Evangelion* en Canal 33 a las 2:30? Pues que tendremos que esperar, pero no os preocupéis ya que está prevista su emisión en un futuro próximo. Paradójico, ¿no? Eso sí, avisar de que sí se visionó en el programa **Manga!** *Plastic Little*, uno de los retoños de **Satoshi Urushihara.**

En el apartado OVAs tenemos muchas novedades: **Pioneer** programa tres sustanciosos lanzamientos que son *Armitage III*, *El Hazard the Magnificient World* y *Perfect Blue*, la última obra maestra de **Katsuhiro Otomo**; *Goodtimes*, la segunda película de **Takahata** —el discípulo más aventajado de sensei **Miyazaki—** *Taiyo no oji Hols no daiboken (La gran aventura de Hol, el príncipe del gran Sol), una* nueva versión del príncipe Valiente y así es como ha sido bautizado en nuestro país. Y **Manga Video** saca el tercer volumen de la OVA fenómeno de los 90, *Evangelion.*

Y esto llegó a su fin. Recojan sus equipajes, miren debajo de sus asientos y vuelvan a viajar con nosotros, **Mangazone Aerolíneas**, los más de los pocos que quedamos.

Eva Martínez Sanchis



CALIENTE NAGI

Un nuevo título que añadir a la creciente colección de manga erótico de Norma, en forma de colección limitada de tres números. **Makoto Fujisaki**, que vio publicado su trabajo por primera vez gracias a la editorial Fujimi Shobo, llega ahora a nuestro país con un trabajo bastante reciente, publicado en el 96, en el que demuestra buenas maneras en el dibujo y un gusto por las siluetas femeninas muy similar a su —todavía superior— colega **Hiroyuki Utatane**, conocido aquí principalmente por *Tentación* o *Seraphic Feather*, aunque su estilo de dibujo es mucho más simplificado y huye del detallismo exagerado, quedándose en las líneas y los trazos simples y tramando sólo pequeños detalles.

Contando los primeros dos capítulos de una historia sin ninguna pretensión aparte de la evidente, nos encontramos con 42 páginas de erotismo masoquista y vejatorio muy suavizado por la ingenuidad y candidez de la protagonista, la "caliente Nagi". Con la misma calidad acostumbrada de otros títulos de la colección Manga X en cuanto a reproducción y formato, y un precio de 395 pts.

No es ningún clásico del género, pero vale la pena echarle un vistazo.

The JavHunter



CHIRALITY

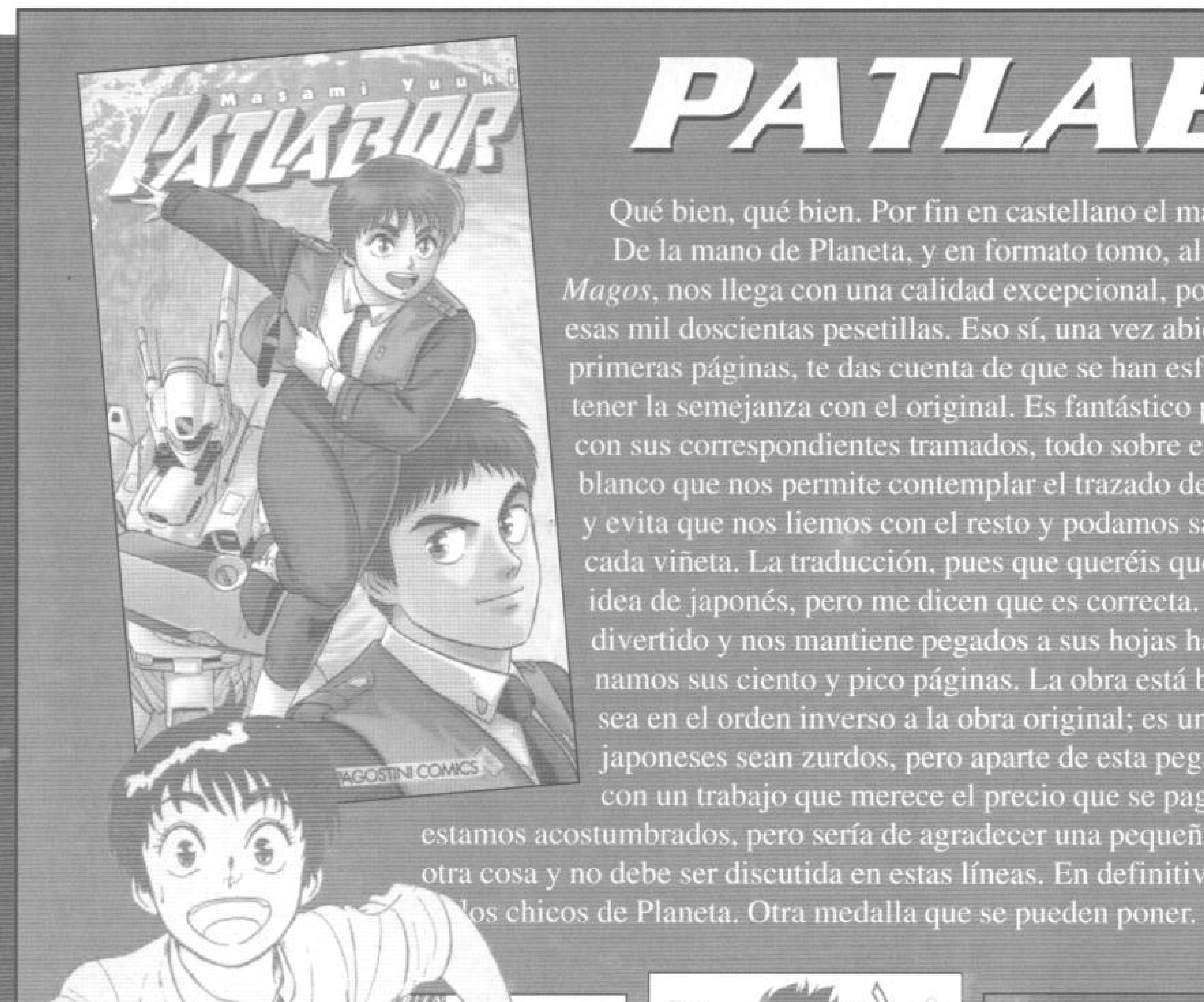
Por fin llega hasta nosotros la edición en castellano de la mano de Norma Editorial en el conocido formato Gran Volumen, con un paquete de ciento sesenta y pico páginas. Mantiene el mismo estilo del que tan orgullosos están los de Norma. Pero repasemos paso a paso los puntos más relevantes de esta edición:

No ha cambiado en nada el papel, que sigue siendo un tanto oscuro y algo rasposo, es decir, de calidad mediana, que se une a la pérdida de tramas; pocos cambios con respecto a las anteriores obras editadas en este formato. Como aspectos positivos, el texto en cristiano, con lo que al menos te enteras de qué va el rollo, y la inclusión de algunas ilustraciones en color al principio, aunque en el mismo tipo de papel, lo cual es una lástima aunque ayuda a mantener el precio en mil quinientas pesetillas. El formato también es un poco más grande y algo más vistoso. Por lo demás, nada que añadir al comentario que ya hicimos en nuestro número anterior sobre la obra en sí. Norma sigue apostando por los grandes éxitos.



Gonzalo B. Tello





PATLABOR

Qué bien, qué bien. Por fin en castellano el manga de *Patlabor*.

De la mano de Planeta, y en formato tomo, al estilo de *Cazadores de Magos*, nos llega con una calidad excepcional, por el precio de costumbre, esas mil doscientas pesetillas. Eso sí, una vez abierto y contempladas las primeras páginas, te das cuenta de que se han esforzado en tratar de mantener la semejanza con el original. Es fantástico poder ver las imágenes con sus correspondientes tramados, todo sobre en un papel más o menos blanco que nos permite contemplar el trazado del dibujo a la perfección y evita que nos liemos con el resto y podamos saber lo que sucede en cada viñeta. La traducción, pues que queréis que os diga, no tengo ni idea de japonés, pero me dicen que es correcta. El guión es bueno, divertido y nos mantiene pegados a sus hojas hasta que nos terminamos sus ciento y pico páginas. La obra está bien editada aunque sea en el orden inverso a la obra original; es una pena que todos los japoneses sean zurdos, pero aparte de esta pega se trata de una edición con un trabajo que merece el precio que se paga por él, pues es al que estamos acostumbrados, pero sería de agradecer una pequeña rebajita, aunque eso es otra cosa y no debe ser discutida en estas líneas. En definitiva, una buena publicación [de] los chicos de Planeta. Otra medalla que se pueden poner.


Gonzalo B. Tello







YUGO



Yugo es, en todos los aspectos, un manga sorprendente. Sus autores, **Shinji Makari** y **Shu Akana**, absolutamente desconocidos por estos lares, tienen un estilo particular de desarrollar una historia, haciéndola muy lenta y pausada, y aun así, consiguiendo mantener la tensión en todo momento, sin importar lo trivial que pueda resultar la situación de la que se trate. *Yugo* nos cuenta la historia de una especie de joven investigador japonés al que se encarga la misión de hacer de intermediario en un caso de secuestro en Pakistán por parte de un grupo de fanáticos religiosos. Una joven llamada Mayuko, hija del empresario secuestrado, acude a Yugo ya que se dice que es el mejor en estos casos, y éste acepta el caso. El resto del manga narra los preparativos que realiza el protagonista antes de emprender su viaje, profundizando en la psicología de los terroristas, sus armas y costumbres.

Quizás ese sea el detalle que más me ha sorprendido de un manga como Yugo. Su protagonista no es un superdetective como Ryo Saeba, que lo hace todo bien porque sencillamente sabe hacer de todo. No, Yugo es un investigador que sabe cuándo algo le supera, que se informa a conciencia para asegurarse de que todo le va a salir bien, y sobre todo, que pide la paga por anticipado. No es que no sea un héroe, es que simplemente es realista. Ese detalle es el que hace que Yugo tenga un carisma especial, y que no te importe que el manga no tenga al principio ni un ápice de acción, a pesar de ser una historia de detectives. Se nota, eso sí, el gran interés del equipo creativo por las armas y demás parafernalia (hay quien lo llama gran interés documental), que les lleva a gastar muchas páginas explicando características y detalles de todo tipo de equipamientos y disposiciones al respecto, cayendo en modismos clásicos del manga (como el enfatizar las técnicas de los luchadores o dar gran teatralidad a las posturas de los distintos bandos), aunque trasladados al nivel de la política. A nivel gráfico es más que correcto, simple cuando tiene que serlo y complejo cuando así se requiere. El trazo es muy limpio y dota a los personajes de una enorme expresividad.

En cuanto a la edicion española en sí, en formato similar al de *Compiler* o *Dr. Slump*, sigue con la gran calidad de todo lo que últimamente está editando Planeta Agostini, tanto en el aspecto gráfico como en las traducciones (si sólo le dieran alguna oportunidad más al orden de lectura original... —JJ). El único problema que le podemos achacar a este primer volumen de *Yugo* es que promete mucho y se acaba justo cuando parece que va empezar la acción (como tu experiencia sexual —JJ).

Espero ansioso el segundo número de *Yugo*.

DARKMIND

LAWMAN

Ya hace algún tiempo cayó en mis manos el primer volumen de *Belle Star*, uno de los pocos mangas del salvaje oeste que había visto, y me sorprendió por su trazo limpio, su trepidante acción y su atrevido estilo de contar la historia. También me sorprendió mucho el hecho de que un autor que era relativamente joven y sin mucha experiencia (ya que *Belle Star* se trataba sólo de su segundo trabajo), hiciera un trabajo de tantísima calidad, y empecé a interesarme en su obra. Ahora, de la mano de Planeta Agostini, nos llega *Lawman*, el primer trabajo de **Akihiro Itoh**, un autor que de seguro se abrirá pronto un camino entre los más prestigiosos mangakas del momento.

Lawman es la historia de Shozo Irie, un inspector especial del departamento de hacienda japonés que esconde bajo el aspecto de un típico oficinista japonés a un agente capacitado para encargarse de las más peligrosas misiones de campo y que no tiene reparos en matar a quien sea si la situción así lo requiere. A lo largo de la colección (o de lo poco que dure, ya que sólo se publicarán cuatro números) Shozo se enfrentará a muchos retos que solucionará con una mezcla de profesionalidad y buen humor, rodeándose siempre de un aura de misterio. *Lawman* está estructurado en historias autoconclusivas con el único nexo común de Shozo (al fin y al cabo son sus casos, ¿no?), ya que el resto de los personajes siempre varían de una historia a otra. En cuanto al apartado gráfico, la colección es sencillamente impresionante, ya que **Akihiro Itoh**, con su particular estilo, cosigue dotar al manga de un increíble dinamismo tanto en las escenas de acción como en las meras conversaciones de los personajes.

En cuanto a la edición de Planeta Agostini, sólo cabe decir una cosa: excelente, como casi todas sus últimas publicaciones. La traducción es corectísima, y mantiene en todo momento la gracia y la picardía de los comentarios originales (como el dejar las expresiones de los soldados americanos en inglés). Gráficamente se puede decir otro tanto: las tramas se ven con total calidad, las onomatopeyas están muy correctamente reescritas y todo en conjunto merece un notable alto. El único punto en contra podría ser el precio, ya que 350 pesetas por 48 páginas en blanco y negro quizás pueda resultar un poco caro (aunque visto cómo están últimamente los precios...).

Si quieres un buen manga de acción, *Lawman* es de lo mejorcito que se ha publicado últimamente por estos lares. Esperemos que Planeta siga haciendo así de bien las cosas, y esta colección abra las puertas de nuevas obras de **Itoh**.

DARKMIND



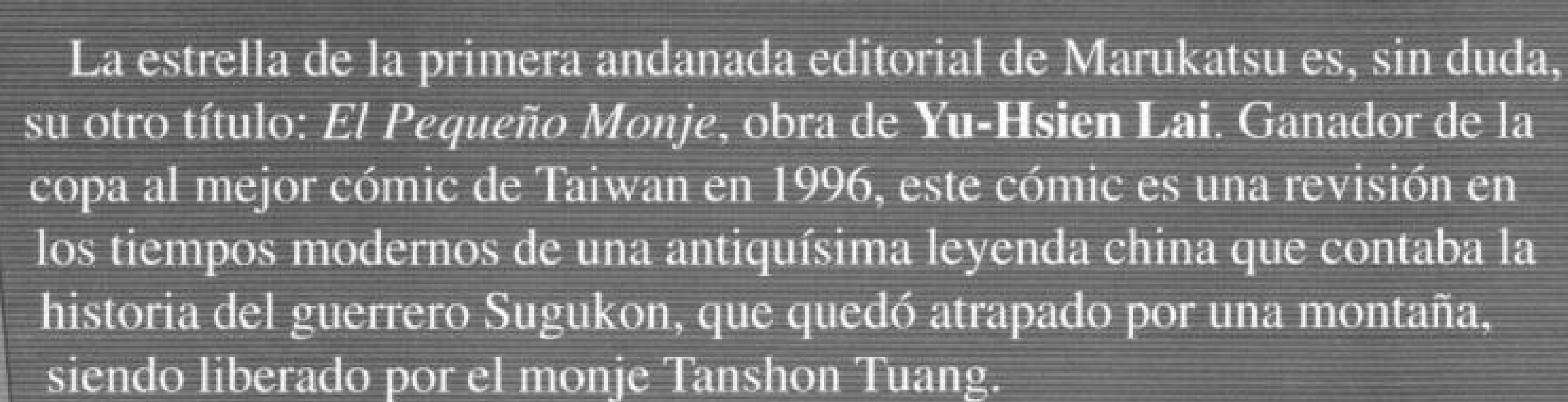
Marukatsu Comics

Marukatsu es una editorial de reciente creación establecida en Barcelona que ha comenzado a publicar en castellano tebeos o manwas chinos que gozan de popularidad en el gran país asiático.

Dos son los títulos de la editorial Marukatsu, ambos publicados en China por Tong Li Publishing, compañía afincada en Taipei, capital de Taiwan: uno es Angel *Legends*, de **Yung-Ming Yang** y el otro es *El Pequeño Monje* de **Yu-Hsien Lai**, ganador de la copa al mejor cómic del año en Taiwan en 1996.

Angel Legends, publicado en Taiwan hace ya cuatro años, es un cómic claramente orientado hacia un tipo de fans muy determinado: los aficionados a *Dragon Quest*, los videojuegos de rol y el estilo de dibujo de **Akira Toriyama**. Nos cuenta la historia de una dimensión alternativa que no es otra cosa sino un típico RPG al estilo *Final Fantasy* en el que los protagonistas son humanos. El personaje principal de *Angel Legends* es un chico de 16 años llamado Sao Yon. Dicho mundo está regido por unos entes llamados "Presidentes" que son los que reclutan a los humanos para que vayan avanzando en el juego. Una vez introducido en el desarrollo del susodicho videojuego, Sao Yon irá conociendo a más jugadores y se irá revelando la auténtica razón por la que ellos están allí. Ya desde el primer momento Sao Yon y sus amigos tendrán que luchar y enfrentarse a monstruos y guerreros, teniendo que vencerles para obtener puntos y poder seguir adelante.

Estamos ante un cómic que, pese a tener un estilo de dibujo de calidad baja, bastante primitivo y tosco, y muy poco expresivo, mantiene cierto interés gracias a un buen ritmo y a una historia bastante original. Evidentemente, está especialmente recomendado para los fans de las historias de **Toriyama**, las luchas con monstruos y los videojuegos de RPG al más puro estilo *Dragon Quest*, a los que les encantará. Los demás, echadle antes un vistazo porque quizá os deje un poco fríos.



La estrella de la primera andanada editorial de Marukatsu es, sin duda, su otro título: *El Pequeño Monje*, obra de **Yu-Hsien Lai**. Ganador de la copa al mejor cómic de Taiwan en 1996, este cómic es una revisión en los tiempos modernos de una antiquísima leyenda china que contaba la historia del guerrero Sugukon, que quedó atrapado por una montaña, siendo liberado por el monje Tanshon Tuang.

Iyen, un joven monje que vive con su maestro en un templo cercano a la ciudad (se supone que Taipei, capital de Taiwan), es abandonado por su maestro para que cumpla su destino. El templo será destruido por una catástrofe que se avecina y entonces aparecerá un héroe al que Iyen dotará de un terrible poder que le permitirá hacer 72 transformaciones distintas: junto con este héroe protector, Iyen deberá enfrentarse a las 81 pruebas que deberá superar para salvar al mundo y completar la misión que se le ha encargado. El héroe llegará, pero será uno bastante atípico: un macarra colegial llamado El Saló cuyo único interés, la hermosa San San, compañera de clase e hija de un ministro, no hace más que meterle en problemas.

El estilo de dibujo es bastante correcto y cumple con su cometido de contar una historia divertida, aunque lo cierto es que no hay ningún alarde de técnica ni mucho menos. El argumento es bastante original y está contado con mucha gracia. La historia, que recuerda en más de un momento a *Dragon Ball*, promete ponerse interesante según vaya avanzando.

Varios son los aspectos que debemos destacar de las ediciones españolas. Entre los negativos está el de las barbaridades ortográficas a la hora de redactar el texto de los bocadillos en castellano y los errores de las expresiones. Realmente los textos los debería repasar alguien que tuviera idea de español. También resulta chocante que se haya elegido papel couché para reproducir unos cómics que en el mejor de los casos se ven bastante desvaídos. Aunque precisamente ésta es una de las mejores cosas que podemos mencionar: la calidad en sí de la edición. El papel es muy bueno y se ha respetado el orden original de lectura, manteniendo una relación calidad/precio realmente interesante (cada cuaderno de cincuenta páginas vale 350 pts.)

En definitiva, el cómic chino ha hecho su entrada en España con buen pie, aunque podía haber sido mejor. Esperemos que los proximos números vayan puliendo defectillos y mejorando los aspectos positivos que son bastantes.

Luis Alís

HEN

El pasado 24 de Junio se publicó el último volumen de la serie *Hen*, el genial manga de amor homosexual realizado por **Hiroya Oku**. Apropiadamente titulado "Finale", recopila los últimos episodios que aparecían semanalmente en el Weekly Young Jump de la editorial Shueisha.

Las cosas están como sigue: Chizuru Yoshida ha dejado la escuela para dedicarse por completo a su carrera de ídolo juvenil. Ahora participa en multitud de sesiones fotográficas, realiza muchos anuncios para televisión y revistas e incluso ha sacado un disco de canciones. Azumi Yamada sigue yendo a clase, donde acaba de aparecer una alumna nueva proviniente de Yokohama llamada Nana Takeda. Nana se parece extrañamente a Chizuru (sólo en el rostro, no dispone de sus excepcionales atributos de esos que nutren bebés) y va precisamente a sentarse en el sitio libre que quedaba junto a Azumi que Chizuru había dejado libre. Las dos se hacen amigas y un día salen a divertirse. Al karaoke, al Print Club... y cuando unos chicos pretenden ligárselas por la calle, Nana les grita que la dejen en paz porque ella es lesbiana. Para sorpresa de Azumi, claro, que otra vez vuelve a meterse en camisa de once varas. Total, que al final Nana no es lesbiana pero es una gran fan de la propia Chizuru. Imaginaos la cara de Nana cuando Azumi le informa de que el sitio que está ocupando era antes de Chizuru.

Mientras la amistad entre Nana y Azumi va viento en popa, la vida de Chizuru es cada vez más monotona. Un día, mientras sale con un vulgar guaperas chuloplaya poseedor de un coche molón, ve a Azumi pasear con Nana. Intenta acercarse a ellas por detrás, pero ellas dos huyen creyendo que es un pervertido que las persigue. Desolada, planta al chuloplaya y vaga llorosa por las calles, encontrándose finalmente con Ichiro Suzuki, el prota de la otra serie con el que había estado saliendo. Tras una delirante y genial escena en casa de Ichiro con el aire acondicionado y el posterior escarceo sexual que tienen los dos (uno de los más originales que jamás he leído en un cómic), comienza a plantearse el lío que acabará desencadenando el final de la serie: Ichiro y Chizuru vuelven a salir, él porque no puede conseguir el amor de Sato y ella porque no puede conseguir el amor de Azumi. Las cosas, sin embargo, cambiarán. Sato, que ha acabado por enamorarse finalmente de Suzuki, se le declara un día cuando se lo encuentra en la estación de metro. A Suzuki, que está muy a gustito con la exhuberante Chizuru, le cuesta un poco hacerse a la idea (se entiende, pobre chico ubreadicto), y a Azumi, que vuelve a tener noticias de Kobayashi, el recuerdo de Chizuru le pesa cada vez menos. Así que según van yendo las cosas, parece que finalmente Suzuki y Chizuru seguirán saliendo, Yuuki Sato se quedará sola y Kobayashi y Azumi seguirán saliendo como antes de que él se marchara a Estados Unidos a estudiar cine. En el último y emocionante episodio, en el que Chizuru da un concierto, llama a Azumi (que estaba presente) para que cante una canción con ella. Y al final del episodio, contra todo pronóstico, Suzuki vuelve con Sato, Azumi se va con Chizuru a Estados Unidos para casarse y Hiroya Oku hace una enternecedora minihistoria con la que despide la serie y explica el origen de los personajes. Es el final perfecto para el manga casi perfecto, que esperemos podamos leer algun día en castellano.

Luis Alís

MAGIC en Japón

Ya hace algunos números, tuvimos la ocasión de hablar un poco de las cartas de *Magic, The Gathering* y de lo que habían significado para el mundo del rol. También vimos muy por encima el sistema americano Ani-Mayhem basado en series y personajes famosos del mundo del manga y el anime. Pero aquí surge una pregunta: ñcómo ha funcionado el Magic y todos los sistemas nacidos a partir de este en Japón? En la sección de este mes intentaremos acercarnos a este tema.



Primero de todo intentaré explicar, para aquellos que no lo sepan, qué es el Magic y cia. y cómo se juega (no es realmente que pretendiera hacerlo, pero JJ insistió en que lo explicara o me volvía a despedir). Magic es un juego que nació dentro del mundo del rol, y aún sin ser rol propiamente dicho, se desenvolvió en sus comienzos principalmente entre estos jugadores. El juego en sí eran unas barajas de cartas coleccionables, que representaban diversas criaturas, hechizos, artefactos y mana, o cartas de poder. Cuando comprabas una baraja, nunca aparecían las mismas cartas, y según tu suerte conseguías criaturas y conjuros más o menos poderosos. Las partidas consistían en coincidir dos o más jugadores con barajas preparadas especialmente para competir, enfrentándose a su adversario representando el papel de un hechicero y con sus cartas como libro de conjuros. Así se motivó un afición a competir y tener preparada la mejor baraja, por lo que los jugadores se compraban cada vez más y más sobres esperando que les tocaran una carta rara que estuvieran buscando. El éxito del juego fue descomunal, y pronto se extendió por multitud de ámbitos, fuera del propio de los jugadores de rol. Poco después les siguió una oleada de clónicos: *Jihad*, *Doomtrooper*, *Spelljammer*, *La ira del Dragón* (sí, qué pasa, los españoles también sacamos nuestro sistema, y bastante bueno por cierto), *Expediente X*, *Star Wars* y hasta *Star Treck* (me extraña que Juan no tenga la colección). Cada uno tenía sus propias reglas y estaban basados en distintos mundos, tanto en la actualidad como en el futuro, y no tan sólo en la fantasía medieval. Pero vamos, al fin y al cabo toda la base era la misma: coleccionar cartas, confeccionarse la mejor baraja y competir con los amigos.

El cómo funcionaron estos sistemas en Japón es en cierta manera algo difícil de explicar. En 199-, año en el que se introdujo el Magic en Japón, la primera reacción fue de desaprueba total. Por alguna razón, los cuatro o cinco primeros meses en que el Magic se importó en Japón, las cartas acumulaban polvo en las tiendas especializadas. Según mantienen algunos miembros de revistas de rol japonesas, en un principio el público japonés no se sentía atraído hacia las ilustraciones de las cartas, por lo que ni se molestaron en entender cómo se jugaba con ellas (aunque claro, éstas son sólo teorías de gente que posteriormente ha editado cartas similares al mercado japonés anunciando que sus ilustraciones eran fantásticas). De todos modos, de un día a otro el Magic se da a conocer y el éxito es abrumador. Se agotan las existencia en las tiendas de todas las cartas importadas, sin influir en absoluto el hecho de que estuvieran en inglés, y en los institutos no se ve otra cosa a la hora de los recreos que jóvenes jugando con unas cartas muy raras (por cierto, merece mención especial el hecho de que la afición a jugar a estos sistemas en Japón se ha dado en un porcentaje de chicas mucho mayor que en occidente). Los campeonatos empezaron a celebrase y la afición creció geométricamente.





Pero ese éxito vivió un periodo temporal muy corto, ya que fuera por la razón que fuese, pronto empezó a desencantar a los japoneses. No es que la idea en sí no les atrajese, pero puede que realmente las ilustraciones no les terminaran de seducir, que no tuviesen una trama real que comprender, o que sencillamente no les atrajera tanto porque no era japonés (vamos, que de todo puede haber). Sin embargo, lejos de ser ésta la muerte de los sistemas de cartas, las editoriales japonesas no dejaron escapar el filón que se les presentaba para ganar dinero, y aparecieron sus propios juegos.

Actualmente hay unos siete u ocho sistemas importantes en Japón, como *The Legends Of Yokai* de la editorial Yanoman, que se ambienta en combates de los monstruos más representativos de las leyendas japonesas, como por ejemplo kappas o espíritus. Este sistema tiene una cartas muy elaboradas con ilustraciones al estilo tradicional japonés, nada que ver con el manga o ilustradores que nosotros conozcamos. *The Legends of Yokai* está teniendo de momento una gran acogida, sobre todo entre jugadores maduros, que gustan de su toque clásico. Gamefreak y Creatures, asociadas de Nintendo Japón, han editado por su parte otro sistema llamado *Pocket Monsters* (monstruos de bolsillo), cartas llenas de graciosas ilustraciones a las que se les acababa de añadir una nueva ampliación llamada *Bokumon Jungle*.

Pero sin duda, el sistema que mayor éxito está teniendo de momento en el país del sol naciente es el *Monster Collection*, una serie de cartas editadas por el Group SNE (sí, vuelven a aparecer, pero tened en cuenta que todo proyecto que se parezca a rol y sea importante los tendrá a ellos por medio) basadas en el prestigioso mundo que ellos crearon, *Sword World*, el sistema de rol más jugado en todo Japón (en el que también se juega a *Lodoss*). Las ilustraciones de este sistema siguen la más pura estética manga, teniendo cartas con un nivel de calidad gráfica increíble. Para ello, el *Monster Collection* cuenta con algunos de los mejores ilustradores de rol de las revistas japonesas, como **Masahisa Suzuki**, **Junko Taguchi** o **Ryou Sasaki**, y para su nueva ampliación le han propuesto a **Nobuteru Yuuki** ilustrar algunas cartas. Ojalá pudiéramos verlas pos estos lares. Por cierto, Magic ha contraatacado editando las cartas en japonés, intentando abrirse así un mayor hueco en los jóvenes, y parece estar teniendo el éxito deseado.

Tras haber intentado acercarnos al mundo de las trading cards japonesas, en próximos números profundizaremos más en estos sistemas e intentaremos saber cómo se juegan.

DARKMIND

FICHERO



Aquí tenemos una carta de ejemplo de la colección *The Legends of Yokai* (que más o menos puede traducirse por «las leyendas del mundo de las calamidades»). Este caso en concreto es un Garappa, una de las criaturas del mazo básico.

1 Ésta es la «marca de espíritu» de la criatura, lo que comúnmente se conocería como la tipologia o color. Ésta en concreto es una criatura de la noche del mazo azul.
2 El número 3 del círculo es la fuerza de la criatura; a más altas cifras, mayor será el poder de combate de cada criatura.
3 En esta franja se explican las habilidades especiales de las criaturas. En este caso, el Garappa tiene la habilidad de «invocar», que le sirve para recurrir a la ayuda de otros seres.
4 Estos puntos son el precio en puntos de poder que hay que pagar para invocar al Garappa. Las dos esferas azules requieren un punto de poder cada una, mientras que la gris indica que ha de pagarse uno más sin importar el color.
5 Aquí se escribe el nombre de la criatura en japonés, el cual, como hemos visto antes, es Garappa.
6 Aquí se escribe el nombre de la criatura en romanji.
7 En esta sección se añade una breve indicación de la mitología y descripción de la corespondiente criatura.

Tira los dados



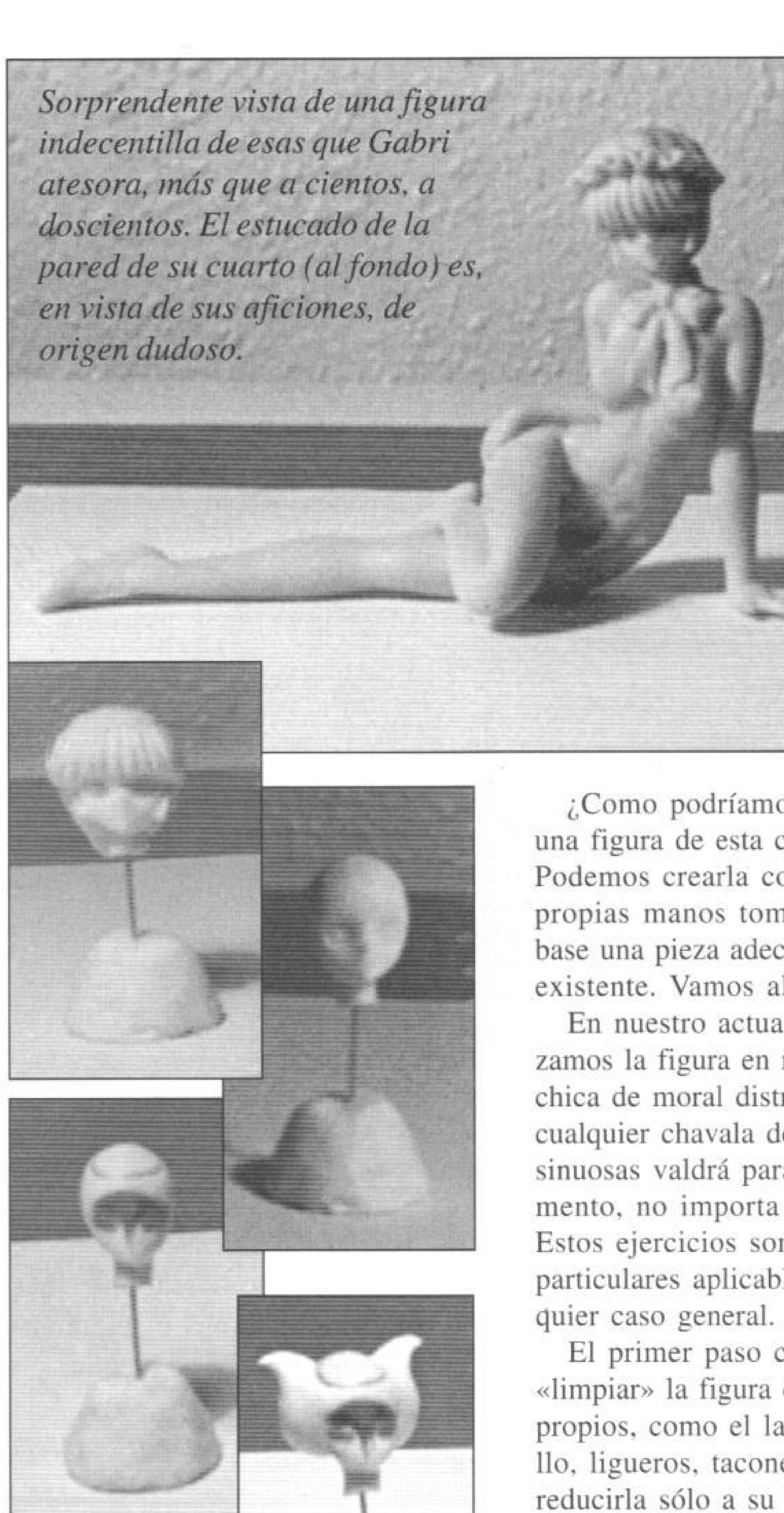
—Talsorian Games, una de las más importantes editoriales de rol (que ha publicado en España el sistema de Cyberpunk y varios complementos) está a punto de terminar un proyecto que pretende adaptar oficialmente el mundo de *Dragon Ball* en un sistema de rol. En cuanto aparezca, trataremos este tema con mayor profundidad.

—Para todos los fanáticos del Magic, deberíamos decir que Wizards Of The Coast, para aumentar las ventas de cartas en Japón, que habían caído en picado, acaba de publicar Legend en japonés, una de las coleciones más valiosas y mejores de la historia del sistema. Para haceros una idea, una carta de Legend puede estar hoy en día valorada en más de cuarenta mil pesetas.

—Por último, aquí tenéis unos ejemplos de las cartas del Group SNE, Monster Collection, en las que pronto profundizaremos.



¡¡¡MUTACIÓN!!!



Sorprendente vista de una figura indecentilla de esas que Gabri atesora, más que a cientos, a doscientos. El estucado de la pared de su cuarto (al fondo) es, en vista de sus aficiones, de origen dudoso.

La evolución de la cabeza, quizá el proceso más complicado del experimento.

Este mes, en esta sección, efectivamente, vamos a hablar de mutaciones, pero para desdicha de los fans del *Comando G*, nos centraremos en una serie aún más antigua: *Mazinger-Z*. La estrella de las estrellas, el robot de los robots, el hermano mayor que siempre hemos querido tener. De inmediato también acude a nuestra memoria de niños grandes, la sensual compañera e ideal complemento de Mazinger-Z, Afrodita-A, luciendo un chalequito de Japanium rosa y un peinado estilo años 60.

¿Como podríamos conseguir una figura de esta chica sexy? Podemos crearla con nuestras propias manos tomando como base una pieza adecuada ya existente. Vamos allá.

En nuestro actual caso utilizamos la figura en resina de una chica de moral distraída, aunque cualquier chavala de curvas sinuosas valdrá para el experimento, no importa su posición. Estos ejercicios son ejemplos particulares aplicables a cualquier caso general.

El primer paso consistirá en «limpiar» la figura de sus rasgos propios, como el lazo del cuello, ligueros, tacones, etc., para reducirla sólo a su forma anatómica básica (endespelotal-la, vamos), utilizando para ello una cuchilla de manualidades o un cutter y suavizando la zona retocada con una lija fina o con la lima de cola de ratón de sección circular. De igual manera eliminaremos el pelo, dejando ver la forma de la cabeza.

Ahora debemos tomar un dibujo de Afrodita y observar sus detalles más significativos: la cabeza, por supuesto, las articulaciones de brazos y piernas, esa especie de (no sé lo que és) que tiene sobre los hombros, etc., que van a tener que ser añadidos a la pieza.

Con un lápiz afilado (yo aconsejo un portaminas del 0.5), dibujaremos las articulaciones de codos, muñecas, rodillas, tobillos, cintura e ingles, que posteriormente se marcarán con la lima de cola de ratón de sección triangular. Con el fin de que estas muescas no parezcan simples surcos, se deben redondear las aristas con la misma lima hasta conseguir un relieve suave al tacto.

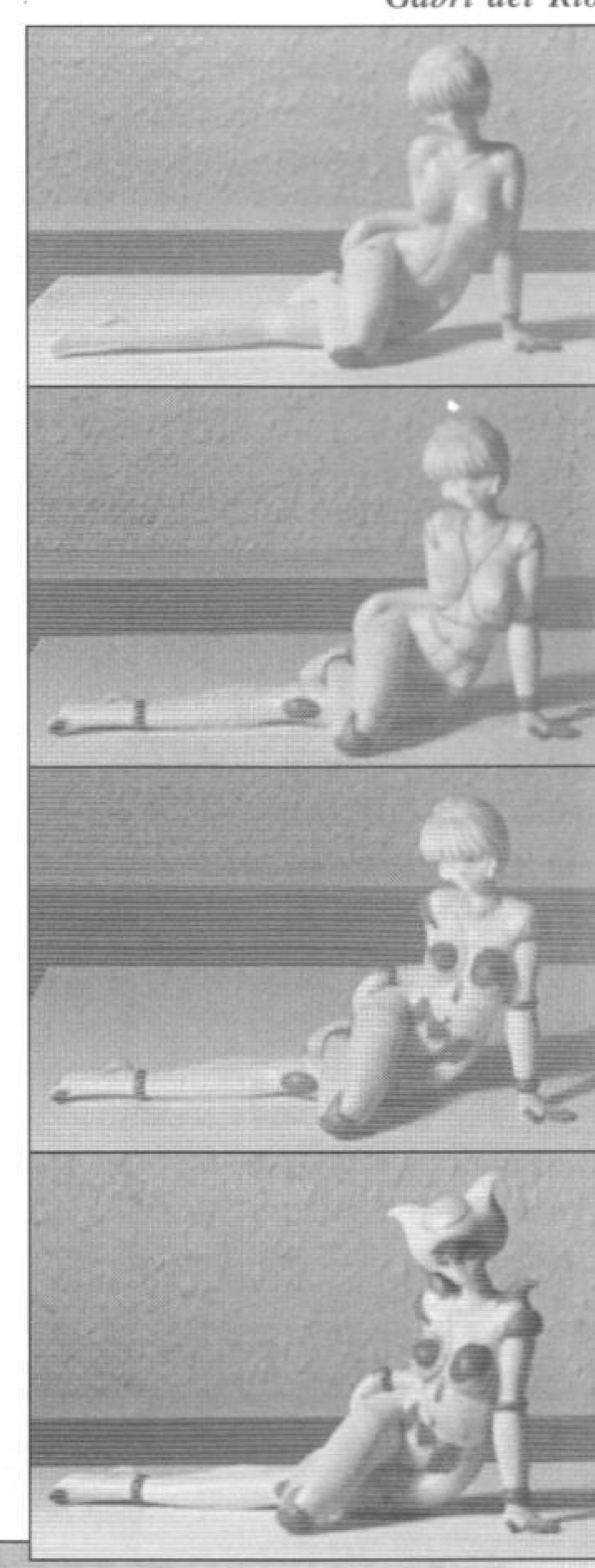
El paso siguiente es preparar un poco de masilla epoxi y modelar con una espátula las coderas, rodillas, esa especie de short ajustado que lleva, el chalequito y las... los misiles. Lo normal es que una vez seca (3 ó 4 horas), el acabado de la pasta no sea muy fino, así que la repasaremos con lija o la lima de sección circular.

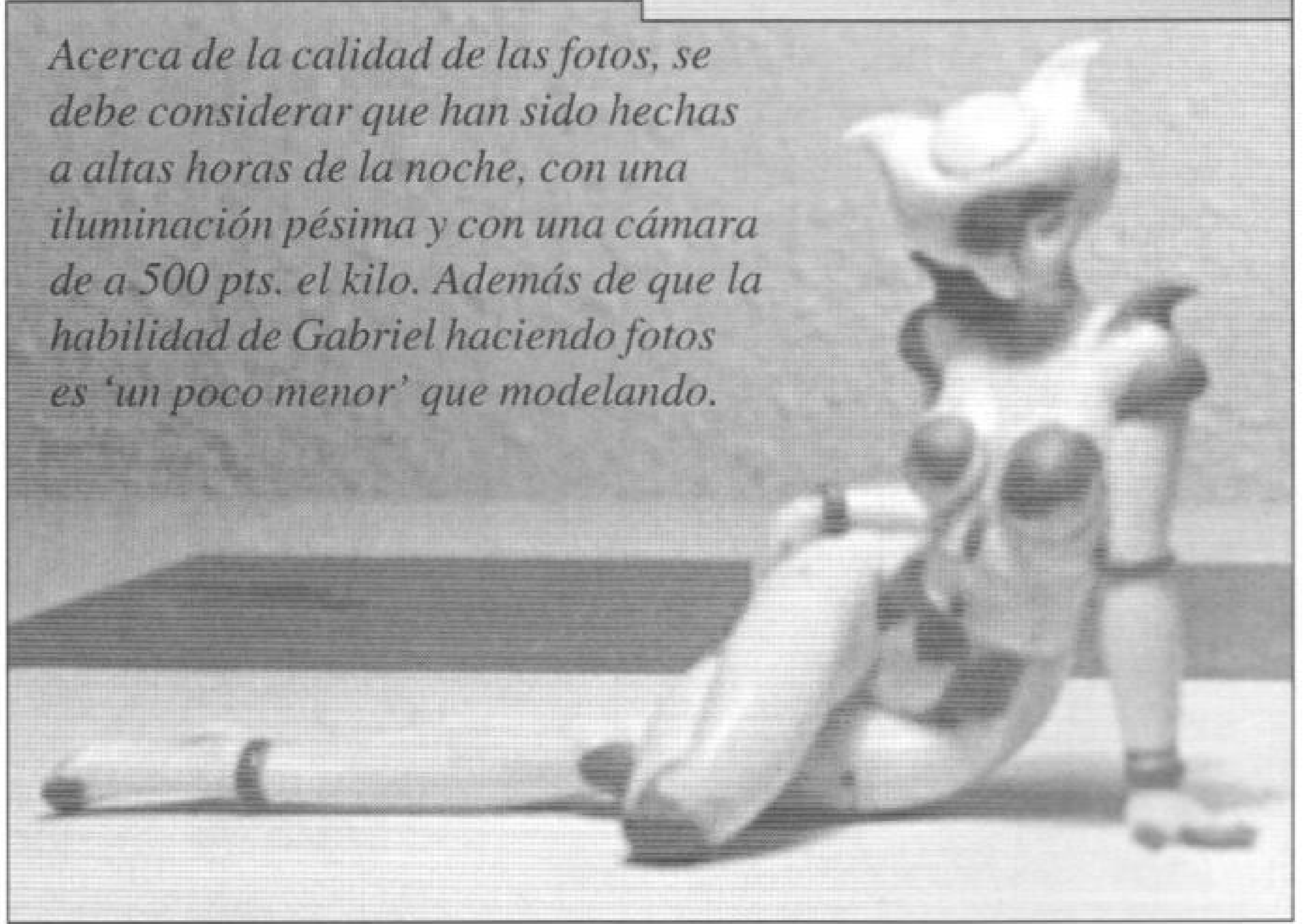
La cabeza debe presentar similitud con la del robot tanto de frente como de perfil, así que, para empezar, se eliminará cualquier vestigio de nariz, boca y orejas con la cuchilla, dibujaremos la cara con el lápiz y acto seguido añadiremos pasta epoxi, caracterizando la cara de Afrodita. Este paso requiere habilidad y paciencia, pero el modelismo consiste en ello ¿no? Cualquier exceso de pasta se puede eliminar con cuchilla o lima una vez seca y el defecto se cubrirá con una nueva porción de la misma.

El acabado, como siempre, consiste en un sesión de lijado. Al llegar a este punto, los valientes que lo han intentado tienen una preciosa figura de Afrodita a la que sólo le falta un par de capas de pintura para ser completa. Pero eso es otra historia y tendremos que abordarla el próximo mes.

Por cierto. Ahora que veo a esta belleza mecánica en tres dimensiones y de cerca, me pregunto: ¿Cómo le caben ese par de misiles entre pecho y espalda?. **Go Nagai** sabrá.

Gabri del Río





Acerca de la calidad de las fotos, se debe considerar que han sido hechas a altas horas de la noche, con una iluminación pésima y con una cámara de a 500 pts. el kilo. Además de que la habilidad de Gabriel haciendo fotos es 'un poco menor' que modelando.

por **Sugoi Ochinko** y **Takeshi Kakeru**

MODELOS A SEGUIR

Dragonar Rifter 3 de la serie *Dragonar.*
(1/144, 150mm) B-Club Original Goods. ¥9.800

Una de las series de Sunrise de mediados de los ochenta (concretamente del 87), *Mukou Senki Dragonar*, fue innovadora en ciertos aspectos, y el más destacado podría ser que introducía elementos de drama juvenil en un anime básicamente de robots, algo hasta entonces muy poco visto. La verdad es que los diseños mecánicos de la serie no eran demasiado espectaculares para su época, en la que ya empezaban a verse trabajos mucho más elaborados, pero lo poco que había está reflejado fielmente en esta figura, que curiosamente ha sido modelada por un tal KAME.

Aerith del videojuego *Final Fantasy VII.* Modelo limitado modificado para concurso.

Tanto esta figura de Aerith como la siguiente del EVA 05, el modelo de producción en serie que aparece en las películas finales de *Evangelion*, las hemos incluido aquí para que veáis hasta qué grado de virtuosismo alcanzan algunos aficionados (y no tan aficionados) a la hora de realizar figuras. De hecho, se trata de dos de las piezas que entraron a concurso en el ídem organizado por Bandai, consistente en modificar figuras Limited Model de SEGA (juguetes de plástico) para personalizarlas y (se supone) mejorarlas, ya sea la propia figura o montando dioramas con ellas. Posiblemente esta idea sea alguno de los últimos coletazos de la frustrada unión entre ambos gigantes. Sea como sea, disfrutad de estos dos modelos, que nadie pensaría que antes eran simples figuritas articuladas de plástico, sobre todo la del EVA 05. No me digáis que no es una chulada, y que además el tío demuestra imaginación. Y a ver si alguien encuentra alguna huella de articulaciones en la figura de Aerith.



Akira Endou de la serie *Sentimental Graffitti.*
(1/6) Tsukuda Hobby. ¥3.980



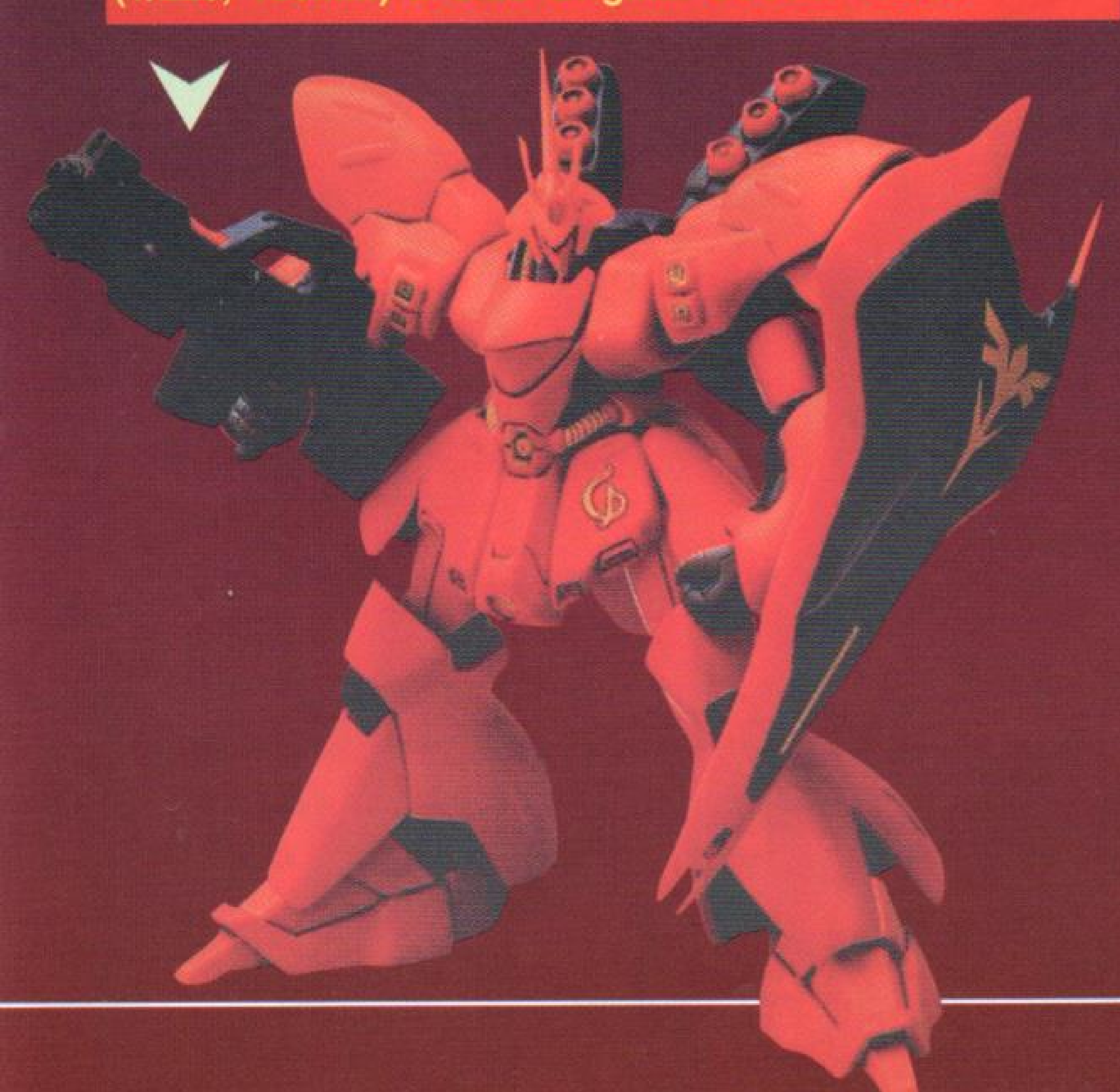
Esta muñequita es uno de los personajes más populares de la saga de emulación de jovencitas niponas *Sentimental Graffitti.* Es destacable la calidad de sus vestimentas, con muchos detalles en la chaqueta y en los calcetines. El escorzo es un poco forzado pero el equilibrio de formas es bastante bueno, igual que el coloreado. Si os animáis, pegadle una modificadilla siguiendo los consejos del maestro **Gabri Del Río**...



EVA 05 de la película *Rebirth* y *The End Of Evangelion.*
Modelo limitado modificado para concurso.

Increíble, impresionante, acojonante, y todos los demás nantes que se os ocurran se pueden aplicar para calificar esta estupenda resina del espectacular Sazabi, el mecha de Char Aznable en la película Nu Gundam: El Contraataque de Char, que ponía punto final al legendario enfrentamiento entre los dos protagonistas de la serie. La casa Bandai vuelve a demostrar que su sello B-Club Orig. Goods no tiene rival a la hora de representar toda la gama de Mobile Suits en cualquier formato, porque hasta los detractores de las grandes cantidades de figuras de Gundam tienen que descubrirse ante la virguería que han realizado en apenas 12 centímetros.

Sazabi de la película *Nu Gundam:El Contraataque de Char.*
(1/220, 120mm) B-Club Original Goods. ¥9.800



Hyper Honey de la serie *Cutey Honey F.*
(1/8, 220mm) B-Club Original Goods. ¥8.800

Como siempre sucede bajo el sello de Bandai, las figuras de Cutey Honey gozan de un tremendo dinamismo, siendo representada normalmente sobre una sola pierna y en actitud de correr o saltar, apoyadas en una base o pedestal. En este caso se modela la figura de Hyper Honey, una de las transformaciones del personaje más similares al original, muy estilizada y con una pose realmente lograda, lo que unido a su relativa estatura, de casi 25 centímetros, hace que destaque en cualquier rincón en que la coloquéis. Eso sí, que quede alejada de posibles movimientos bruscos, sacudidas o barridos de manga al ponerse la cazadora, o su escasa base unida a su altura os costará perder los casi quince boniatos que entre cambio y portes os costará traerla de Japón.



QUE LO SEPAS

—Antes de todo, me parece que hay que felicitar a Sony por la más que excelente publicidad que ha estado utilizando para anunciar el *Final Fantasy VII*. Eso es hacer bien y con estilo las cosas. Y por cierto, el *Final Fantasy VII* ya es oficialmente el juego más vendido de la historia en nuestro país. Un diez para Sony y Square.

—Al fin ha aparecido *Macross: Cristal Dreams* para la Nintendo 64. El juego, íntegramente en 3D, tiene aspecto tanto de simulador como de aventura gráfica, y parece que tiene una calidad mucho mayor que la de los dos juegos de la serie que aparecieron para Playstation y Saturn.

—Por cierto, Sega ya ha anunciado que el año que viene saldrá al mercado la Sega Saturn II, cuyo nombre ha cambiado de Black Belt, como se la pensaba llamar en principio, a Dural. Parece que definitivamente Microsoft hará el sistema operativo de la consola (me imagino encendiéndola y leyendo en la pantalla: «error de protección general»... ☺).

—Novedades del *Street Fighter 3*, al anunciar Capcom que ninguna de las consolas actuale puede soportar la potencia de la placa CPS 3, por lo que piensa esperar a que aparezca alguna consola nueva que sea capaz de hacerlo (como la Dural). Al mismo tiempo, anuncia el *Street Fighter 3 Second Impact*, que añadirá seis jugadores más y un nuevo enemigo final.



—Se anuncia la próxima aparición del *Bushido Blade 2* de Squaresof, el *Psico Force 2* de Konami y ya está a la venta el primer juego de *The Vision of Escaflowne* para la PS de Sony a manos de Bandai (que ha aprovechado el éxito de la serie) junto a *Z-Gundam*, el mejor juego de la saga que ha aparecido para las consolas de nueva generación.





Ghost in the Shell

Aunque este artículo llegue un poco tarde, no podíamos pasar por alto en esta sección uno de los mejores juegos que se han realizado últimamente basado en un manga famoso. Sony Computer Entertaiment, aprovechando el éxito de la película, no ha reparado en nada para hacer que la conversión de la conocida obra de **Shirow** *The Ghost in the Shell* tenga todos los alicientes que caracterizan las aventuras de Motoko Kusanagi y Bato en el Tokio del futuro.

El juego en sí nos pone a los mandos de un fujikoma (uno de esos land-mates con forma de araña que aparecen exclusivamente en el manga) con el que podremos movernos libremente por un escenario 3D y abatir a los enemigos como si de un Doom se tratase. Sin embargo, la principal característica que lo diferencia de otros juegos similares es que la pequeña araña nos permite movernos por las paredes y techos, pegándonos a ellos, y añadiendo así a un matiz muy intere-

DATOS	
Título:	Ghost in the Shell
Precio:	5.800 ¥
Compañía:	Sony Comp. Entertainment
Plataforma:	PlayStation
Tipo:	Arcade
Nº de Jugadores:	1.





CHEATER!!

Este mes no tenemos trucos para Ghost in the Shell (Dakuma Indo está muy poco divino últimamente), así que os compensaremos con algunas ayudas para el Final Fantasy VII que os van a flipar, como adelanto de nuestra próxima reseña a fondo sobre este juego:

—Para volver a entrar a Midgard una vez se os cierre el acceso, debéis ordenar, en el Pueblo de los Huesos, una excavación en la mancha negra situada en la punta del F-16 derribado, lo que abrirá un camino para poder regresar a la ciudad. Increíble, pero cierto.

—Si conseguís destruir a Emerald Weapon bajo el agua, o a Desert Weapon en el poblado de Kalhn, lograréis que el viejo intercambie los objetos por el «Convocar Maestro» (Summon Master), —que os permitirá convocar a cualquier «Antiguo» del juego—, y por el Chocobon Dorado. De nada, de nada.



sante y divertido al CD. El juego también incluye otro tipo de fase, que aparece en dos ocasiones a lo largo del juego, en la que tendremos que huir de los enemigos viajando a gran velocidad por un camino prefijado, por una carretera y por la costa, defendiéndonos de las continuas oleadas de atacantes. Nuestro robot tendrá tres armas a su disposición para ocuparse de los enemigos, un subfusil de muy corto alcance, misiles busca-dores y bombas que destruyen todo lo que se encuentre en la pantalla.

Todo el apartado gráfico está extremadamente bien cuidado, y la ambientación del juego es fabulosa. Escenarios tales como bases militares o la parte antigua de la ciudad están detalladamente confeccionados, haciéndote creer que realmente estás formando parte de tu propia película de *The Ghost In The Shell*. Mención especial merece la última fase del juego, la cima del edificio de la compañía enemiga, un auténtico derroche de originalidad y buen gusto. Y para completar estos escenarios, el juego tiene brillantes efectos 3D, como por ejemplo el viento que provocan los helicópteros al volar cerca del suelo.

La música, sin embargo, es otro cantar. Después de habernos maravillado por la estupenda banda sonora de la película del siempre genial **Kenji Kawai**, el juego de *The Ghost In The Shell* tiene una música bastante ecléctica, una especie de mezcla entre tecno y máquina. Algunos pueden opinar que ésta es una música apropiada para el mundo cyberpunk del juego, pero personalmente, y sin la intención de molestar a nadie, me parece poco más que ruido (con decir que le gusta a Rufino...).

Pero sin lugar a dudas, la parte que más destaca del juego de Sony son unas fabulosas animaciones, tanto en su presentación como a medida que vas avanzando en el juego. En ellas se combinan muy acertadamente gráficos en 3D con animación tradicional, dando lugar a unos fantásticos fragmentos que casi podrían rivalizar con la película de **Mamoru Oshii**.

Además, para los fanáticos de **Shirow** que pensaban que la estética de los personajes de la película desentonaba con la del manga, en el juego de Sony se ha seguido fielmente el estilo del mangaka, incluso en su característico humor (i.e., land-mates hablando con bocas de gatos).

El juego goza de muchas opciones como la posibilidad de elegir el modo de pantalla, o salvar las animaciones que consigas ver, además de un modo de entrenamiento que te permite ir acostumbrándote al manejo del land-mate, e intentar superarte a tí mismo en tiempo, precisión, y blancos.

Vamos, globalmente



es un juego estupendo y muy bien logrado en casi todos los aspectos (esa música, esa música...), pero críticamente, no puedo evitar fijarme en dos fallos bastante graves. El primero y peor es el escaso nivel de dificultad. Doce fases, con unos enemigos finales de fase cortados por el mismo patrón, y sin poder elegir mayor complicación, hace que el juego se acabe con una desilusionante facilidad, y acabas encontrando más reto en el entrenamiento que en el propio juego. El segundo detalle decepcionante, a título más personal, es el escaso número de armas disponibles. Vamos, por el amor de Dios, es un juego futurista, podrían haber tenido más imaginación y haber incluido un mayor número de artilugios que los misiles y los subfusiles (porque las bombas ejercen el mismo papel que las de un matamarcianos: lo destruyen todo menos los enemigos de fase).

Globalmente, un gran juego que merece la pena tener, pero que te deja la sensación de que podían haber hecho un poquito más.

DARKMIND

EN FIN, QUE..

Jugabilidad	80%	GLOBAL 80 %
Sonido	70%	
Gráficos	90%	

❖ Menos de 32 ❖

Aquí tenemos la adaptación de otra de las grandes series de anime emitidas en nuestro país. Lupin III, el popular personaje creado por **Monkey Punch**, encontró recogidas sus aventuras en un cartucho de 16 megas para la Supernes de Nintendo en 1994 a manos de la compañía Epoch. El juego nos ponía en control (cómo no) del imposible ladrón que, acompañado de sus eternos compañeros, debía robar las obras más prestigiosas del mundo y huir de la Interpol. Vamos, como el propio manga.



El juego, al más puro estilo plataformero, nos hacía desplazarnos por complicados sistemas de seguridad, utilizando garfios, pistolas y todo tipo de artilugios disponibles para conseguir nuestro objetivo. Gráficamente no era ninguna maravilla, pero tampoco estaba mal para lo que acostumbrábamos a ver en aquella época (ahh... 16 bits, si no fuera por las de 32 casi estaría nostálgico). El movimiento del personaje estaba bastante logrado, quizás poco fluido, pero bastante bien al fin y al cabo. Los fondos quizás pecaban de ser muy simples, pero tenían su intríngulí, como diría Jesulín, y no te preocupaban en exceso. La música, aquella que no eran versiones de la melodía clásica de la serie, era un poco repetitiva, pero ambientaba correctamente el juego, más de lo que se puede decir de muchas *cosas* que corrían entonces por el mercado.

De nuevo nos encontramos con un juego que, sin ser en absoluto una maravilla, cumplía perfectamente el cometido de entretener, al que podías dedicar muchas horas frente a la pantalla y que, además, representaba perfectamente las andanzas del ladrón más famoso de todos los tiempos. Como siempre, sólo vio la luz en Japón, pero si alguno tiene mucho dinero que gastar (o un emulador, o un copión....), y le gusta particularmente la obra del señor **Punch**, no hay ninguna razón para no divertirse con este cartucho.



DARKMIND



MACROSS 7 TRASH

Ya comentamos en el nº 4 de MangaZone, así como también quedó reflejado en las reseñas de los compañeros de las demas revistas, la peculiaridad de la adaptación al manga de *Evangelion* que estaba realizando Yoshiyuki Sadamoto. En especial se trataba de la calidad de una adaptación realizada por uno de los máximos responsables gráficos de la versión anime. Pues bien, de la mano de las mismas editoriales (Kadokawa Shoten en Japón y Norma Editorial en España) nos llega un manga que se equipara con *Evangelion* en cuanto a la fidelidad y pureza de su adaptación y la importancia y vinculación del mangaka en la versión original animada. Se trata de *Macross Seven Trash* de Haruhiko Mikimoto.

Hagamos un poco de historia. Tras *Superdimensional Fortress Macross* (*Chojiku Yosai Macross*), la serie original que a principios de los ochenta revolucionó el género, llegó la OVA *Macross II*. Pese a ser un anime que mantenía cierto nivel de (mínima) calidad, alcanzaba el nivel de fracaso al extrapolarse a las expectativas que se habían creado (imaginaos lo que pasaría si despues de todos estos años de espera, la continuación de *Star Wars*, las *Guerras Clon*, fuesen un truño). Total, que para desfacer el entuerto, el Studio Nue capitaneado por el prolífico **Shoji Kawamori** (*Escaflowne*) decidió obviar los acontecimientos de *Macross II* y secuelar la serie original con sendas series de animación en video y en TV, *Macross Seven* y *Macross Plus* respectivamente. Se decidió "dividir" a los fans en dos grupos y orientar cada



Macross 7
© BIG WEST 1994

una de las series a un aspecto concreto. Así, la mecánica tendría un cuidado tratamiento en *Macross Plus*, aspecto que resultaría más secundario en *Macross Seven*. Más de uno fruncimos el ceño al ver Valkyries con cara en la serie de TV. El tratamiento de los personajes en los dos animes, sin embargo, si que se cuidó al máximo, dirigido al público más jóven en *Macross Seven* y planteando situaciones de corte algo más adulto en *Macross Plus*.



Macross 7
© BIG WEST 1994

LOS ORIGENES

El por aquel entonces recien creado magazine mensual de manga Shonen Ace de la editorial Kadokawa Shoten pretendía publicar mangas basados en los eventos de entretenimiento más importantes de la cultura nipona tales como videojuegos, series de anime, eventos deportivos, películas...

Justamente en aquel momento el anime *de Macross Seven* gozaba de una ferviente popularidad y los editores de la revista decidieron publicar un cómic derivado.

A diferencia de otras revistas basadas principalmente en historias adaptadas, los de Kadokawa quisieron hacer las cosas a lo grande para su flamante revista y, talonario de cheques en mano, se pusieron en busca del artista más apropiado para tal menester. El papel desempeñado por **Haruhiko Mikimoto** como diseñador de personajes en *Macross Seven* y su cierta experiencia como mangaka (*Marionette Generation* para Newtype, también de Kadokawa) le convirtió en el más indicado para serializar un nuevo manga sobre la exitosa serie de TV.

Dicho manga se llamó *Macross Seven Trash* y comenzó a publicarse a finales de 1994 en el Shonen Ace.

DOS HISTORIAS DIFE UN MISMO MARCO





RENTES EN

En él se nos presenta una historia bastante elaborada que transcurre un año después de los acontecimientos de la serie de animación, entroncando directamente con ellos en algunos momentos. El protagonista del manga es Shiba Midoh, un vertiginoso y arrogante jovenzuelo de 17 años que forma parte de un equipo de Tornado Crush, un deporte futurista consistente en derribar adversarios mientras se da vueltas a una pista con aeropatines. Un encuentro fortuito con la teniente de la U.N. Spacy Fabrioh Mahara comenzará a cambiar su vida por muchas razones. Cuando Fabrioh se entera de que existe la posibilidad (prácticamente certeza) de que Shiba Midoh sea hermano de Mylene Jenius, hija del famoso héroe de guerra Maximilian Jenius y la guerrera Zentraedi Mylia, decide hacer planes especiales para él. Y es que este hijo bastardo de Max, un joven arrogante, temerario y hasta suicida, habilidoso hasta lo indecible con los aeropatines y poseedor del genio necesario para convertirse en uno de los pilotos más importantes de la UN Spacy, podría jugar un importante papel en la guerra que se va a desencadenar. Shiba tiene una extraña relación (salen juntos pero como muy amigos en lugar de como novios) con Enika Cheliny, una chica muy joven, bastante mona y tímida, cuyo máximo anhelo es emular a la legendaria cantante Lynn Minmei, que hacía más de ochenta años detuvo la guerra entre zentraedis y humanos gracias a una canción. La popularidad de las canciones de Minmei hace que todos los años se haga un concurso en el que se busca una chica que cante tan bien como ella la canción "Ai·Oboeteimasuka" (Do You Remember Love?). Enika se presenta al concurso pero un bloqueo mental la deja fuera de la competición. Esta canción es especial tanto para Enika como para Shiba ya que ella le canta la canción al oído cada vez que él va a entrar en la pista de T-Crush. Aunque no está muy claro, Fabrioh parece querer probar las cualidades de Shiba entrenándole con los aeropatines, para finalmente proponerle convertirse en piloto. Para ello le presenta al hábil patinador Hattori Mobard. Las arrogantes personalidades de ambos les llevarán a tener duelos apasionantes en forma de carreras con aeropatines, lo que provocará una temprana derrota de Shiba, que desaparecerá durante una temporada. Sin embargo, todo comienza a complicarse cuando miembros del ejército comienzan a interesarse en las habilidades de jugadores de T-Crush para guerreros: la Teniente Fabrioh, que cada vez se siente más atraída por el joven Midoh, le dice entonces que quizá convirtiéndose en piloto pueda al fin ganarse el reconocimiento de su padre.



VIEJOS ARQUETIPOS BAJO NUEVAS PERSPECTIVAS

Debido a su escisión respecto a la serie de TV, la historia puede leerse como un episodio independiente, amén de que se explican cuidadosamente las relaciones entre los personajes de *Macross Seven*. Sobre la premisa del polígono amoroso y con unos patrones de personajes completamente anacrónicos (precisamente de hace quince años), el equipo artístico capitaneado por **Haruhiko Mikimoto** ha desarrollado este manga. Cargado de esa magia especial que tenía la serie original, con personajes arquetípicos ya archiconocidos para el lector y que se comportan de una forma bastante predecible pero no por ello menos entretenida, todos



Macross 7
©BIG WEST 1994

los fans de la serie original sentirán una inevitable melancolía cuando comiencen a acercarse a *Macross Seven Trash*. Más tarde y a medida que avance la serie, poco a poco iremos apreciando la complejidad del lío sentimental que se establece entre todos los personajes, porque en ningún momento se descarta la posibilidad de que alguno de ellos no se sienta atraído por el otro. Poco a poco la trama militar y con tintes misteriosos se va dejando entrever, aunque la mayor parte del tiempo se presenta a los personajes, mostrándonos su melancólico y anticuado carácter (para las chicas) y su arrogancia "chuloplaya del todo-a-cien" al estilo Travolta de los ochenta (para los chicos). A pesar

Macross 7 Trash
©BIG WEST, Haruhiko Mikimoto 1996



No podía evitarlo, me encanta esta figurilla, tenía que ponerla. ¿A que es genial?

de lo trillado de los personajes, la obra no pierde ni un ápice de su encanto, bailando entre la space-ópera y el culebrón ligeramente venezolano pero de calidad con un avance lento a la vez que seguro de los acontecimientos supuestamente importantes y que dan el trasfondo (y suponemos que el desenlace final de la historia) a *Macross Seven Trash*.

CLASICO PERO INNOVADOR

Quizá parezca impensable que un manga como éste, anclado claramente en el pasado tanto en sus orígenes como en el saber hacer de su autor principal, que vivió sus momentos de gloria hace dos o tres lustros, tenga un look tan futurista y un storytelling que si bien es algo conservador para el estilo del que el autor ha hecho gala últimamente (una especie de shoujo manga surrealista), sigue teniendo un ápice de originalidad y atrevimiento.

La versión española de *Macross Seven Trash*, realizada por Norma Editorial, se inscribe dentro de su serie "Gran Volumen", que como ya sabéis consta de unas doscientas páginas al precio de 1.500 pts.

Ya se ha publicado el primer volumen, con el segundo planeado para salir en las fechas de Navidad. Esperamos que los fans españoles sepáis apreciar este manga que cuenta con muchos elementos atractivos como para dejarlo dormir en las estanterías.

Luis Alís

Salón de

A finales del mes de Octubre de 1997 un grupúsculo indeterminado de varios miles de iberos freaks y algún que otro insular freak visitaron un local habilitado en las instalaciones de La Farga, en L'Hospitalet de Llobregat, muy cerca de Barcelona. En la puerta ponía: 3er Salón del Manga. Yo no sé lo que esta palabra les sugería a todos ellos, pero el caso es que fueron muchos los que por allí se pasaron.

Dejando las bromas a un lado, creo que si había alguna duda acerca de si el Salón del Manga podía sobrevivir por sí mismo o si iba a quedarse vacío al trasladarse desde el carismático y céntrico enclave de la estación de Francia en Barcelona a La Farga en L'Hospitalet, a estas horas tal duda debe estar más que disipada. Lo cierto es que el éxito fue apabullante, y la confluencia fue significativa. Las instalaciones de La Farga eran más que apropiadas para la celebración de un evento de tal magnitud, y la verdad es que superaba a la estación de Francia en cuanto a calidad de las salas de proyección y mesas redondas.

Fue bonito encontrarse con los viejos conocidos, entre ellos el entrañable y polémico Lázaro Muñoz, que aparte de preparar y ser el moderador de las mesas redondas, con sus salidas de tono, gritos y ofensas variadas supo dar la nota divertida y poner un toque de color a las a veces aburridas mesas redondas donde el autobombo superaba con creces a la intención informativa.

Parece que la imagen de "supermercado del manga" al que se paga para entrar ha sido superada en esta edición. Y en gran parte gracias a los ímprobos esfuerzos de los compañeros del Estudio Inu, en especial Nuria Teuler, que hizo lo imposible para que tuviéramos entre nosotros al gran **Masami Suda**, y lo consiguió: fue el primer artista japonés que visita el Salón del Manga. Yo he calculado que el esforzado animador japonés realizó unas tres mil ilustraciones originales dedicadas y quizá otras tantas firmas entre las sesiones de autógrafos y mesas redondas a las que asistió durante todo el fin de semana. Fue realmente emocionante tener entre nosotros a uno de los animadores más veteranos e influyentes que han existido en el mundo del anime, y ver cómo salían de sus manos ilustraciones de los personajes con los que hemos crecido: Gatchaman (Comando G), Hokuto no Ken, Arale...

La oferta del Salón se había multiplicado en cuanto a actividades: especialmente interesante fue la biblioteca de manga, donde te podías atracar de leer cientos y cientos de mangas en japonés. Habían verdaderas reliquias que el encargado no tuvo a



La gran mayoría del público asistente se apelotonaba ante los stands de las tiendas que ofrecían sus productos, demostrando que el hecho de que el evento no se celebrase en Barcelona no fue impedimento para su éxito.

Barcelona 1997

l Manga



Ni son niños de Chernobyl, aunque lo parezcan (sobre todo el del centro), sino otakus españoles ejerciendo su derecho a hacer el ridículo igual o más que sus homónimos japoneses. Y es que Dios los cría y Luis se les junta.

bien venderme a pesar de mi insistencia en que eran piezas de coleccionista imprescindibles que faltaban en mi colección. Curiosamente, comenzó a meter compulsivamente dichas maravillas en bolsas y a depositarlas a mi nombre en recepción cuando percibió mi seductora sonrisa enmarcada por las seductoras formas de mi recortada sobresaliendo por entre mi chaqueta y apuntando directamente a sus cojones (oye, si no te apetecía escribir esta reseña, bastaba con decirlo, "rude boy" —JJ).

Por otra parte, la oferta de consumo del Salón era más atractiva que nunca, no tanto en el campo del manga como en el de los videojuegos. Mangas de segunda mano a buenos precios y saldos de revistas japonesas se echaron mucho de menos, a pesar de que si se buscaba aún se podía encontrar algo: sin embargo, según qué material español estaba mucho más apetecible a precios realmente baratos.

Lo que sí que captó mucha atención fueron los stands de tiendas de videojuegos, unos mostrando las últimas novedades en Japón y vendiéndolas a precios no excesivamente exorbitantes. Otros stands disponían de verdaderas gangas en juegos japoneses de segunda mano e incluso tamagotchis de esos.

Por su parte, las mesas redondas y las proyecciones fueron de lo más jugosas. En la sala de proyección se pudieron ver animes completamente inéditos en occidente como *Marmalade Boy* o *Fishigi Yuugi*, además de joyas como la espectacular *Godzilla Vs. Destroyer*, la última película de Godzilla en la que el gigantesco y carismático dinosaurio mutado de la Toho la palma definitivamente.

Las interesantes exposiciones temáticas explicaban por un lado la vida del famoso Godzilla y por otro los primeros animes en España. Mientras, en las mesas redondas los críticos y sabihondos del mundo del manga nos iluminaron con su sapiencia. Y los editores tanto de vídeo como de papel, algunos mejor que otros y otros con más ganas que otros, todo sea dicho, explicaron la dificultad de editar cómics en un país como España a la mayoría de aficionados que no hacemos más que pedir y quejarnos. Lo cierto es que abrir y estimular los mercados y fomentar costumbres culturales en un país que no las tiene son tareas muy complicadas sin las cuales el mundo del manga y el anime no puede tener ni tendrá en España la repercusión que tiene en otros países como Francia, por ejemplo.

Lo cierto es que fue un Salón más solidario, con mucho mejor rollo y un sentimiento de unidad entre los fans y los editores de revistas que, después de ya unos años de toma y daca y de experiencias necesarias nos ayudan a alcanzar la imprescindible madurez en el movimiento cultural que supone el mundo del manga y el anime en España. Sólo deseamos a los organizadores que encuentren en el fandom español la acogida necesaria como para organizar el próximo año el 4º Salón del Manga, y si es posible superando los límites de éste. Sería ya lo más (no queráis saber lo que ponía aquí antes —JJ).

Luis Alís

MASAMI S

HACIENDO HISTORIA

1967— Mach Go Go Go (animador)
1967— Ora Guzura Dado (animador)

1968— Dokachin (animador)

1969— Kurenai Sanshiro (animador)

1969— Hakushon Daimaoh (animador)

1970— Konchu Monogatari Minashigo Hatchi (animador)

1971— Animentary: Ketsudan (animación)

1972— Kagaku Ninjatai Gatchaman (animación)

1974— Hurricane Polymer (animación)

1975— Uchu no Kishi Tekkaman (animación)





En el último Salón del Manga hubo de entre todos las personalidades allí presentes una que destacó especialmente, ya que se trata de todo un personaje del mundo del anime, una auténtica institución del género con más de treinta años de experiencia a sus espaldas. Afortunadamente pudimos encontrar a un pardillo lo bastante confiado como para creerse de verdad que le enviábamos allí para que pudiese comprarse "unos tomitos", y cuando estaba desprevenido le endiñamos una grabadora, un lápiz y papel y le empujamos de una buena patada en la rabadilla hacia el maestro, que no pudo hacer otra cosa que sonreír y esquivarle. Claro que, a ver quién no atendía todas las peticiones de un tipo con perilla, pelo tieso de puro sucio y una camiseta de Medadeth color rojo sanguinolento. Hasta logró el pobre Masami esbozar una sonrisa junto a la mueca del interfecto, que dice que parece mentira que me esté metiendo con él después de que fue el único que se sacrificó por hacer la entrevista y que pare ya o no vuelve a hacerlo en su vida.





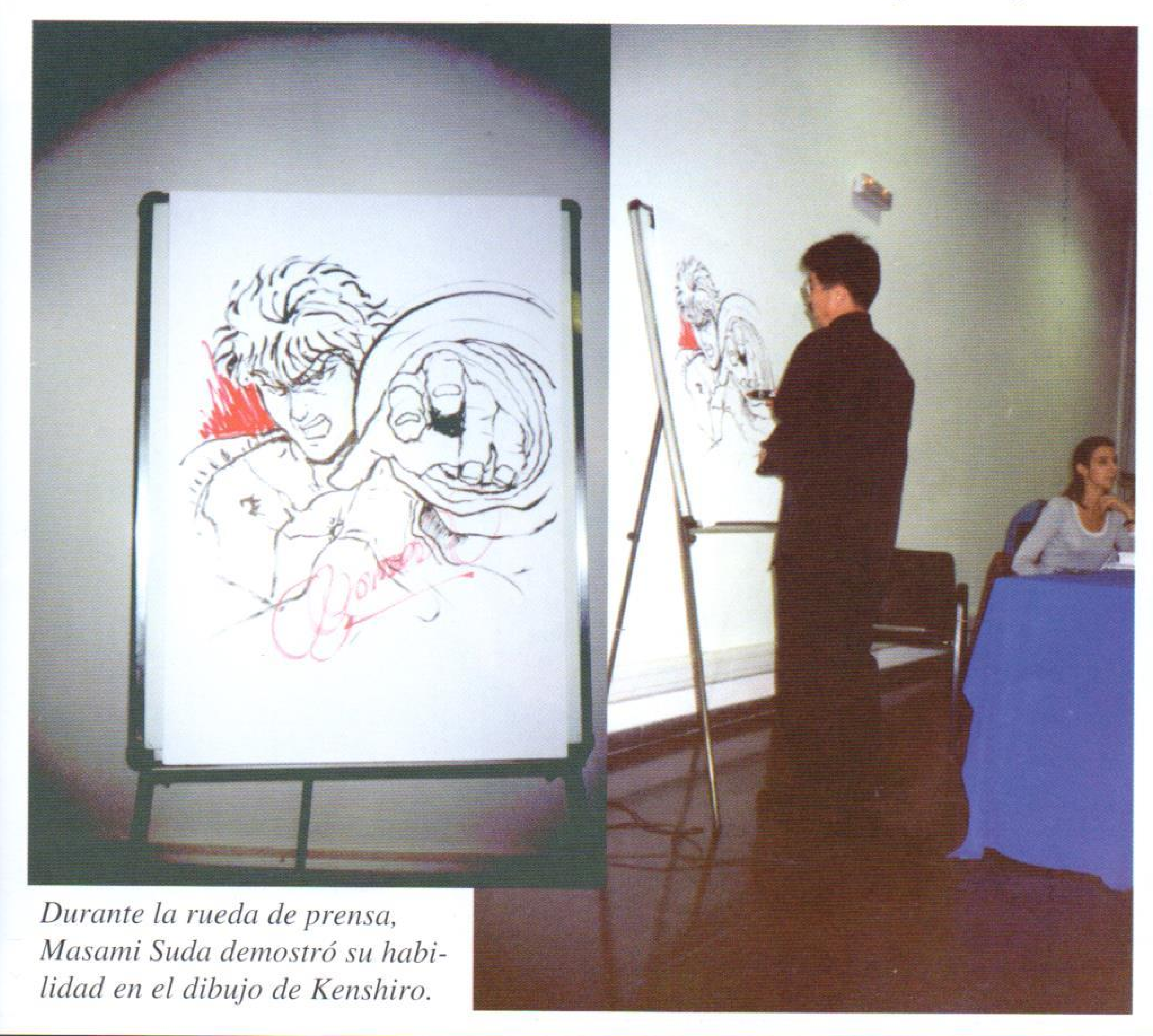
UDA

UNA VIDA MUY "ANIMADA"

MZ: Sr. Suda, en los 30 años que usted lleva trabajando en la industria del ánime ha colaborado en el aspecto gráfico de series completamente dispares entre sí, como puedan ser *Dr. Slump Arale chan* o *Hokuto No Ken*, y ha tocado géneros tan alejados como el shojo anime o la animación más salvaje y violenta. ¿Qué mentalidad adopta a la hora de trabajar en las distintas series? ¿Se ha planteado el trabajo siempre de la misma forma o esto cambia respecto a la temática de cada uno?

MS: Bueno... lo cierto es que es más una opción personal de lo que pueda parecer. Lo cierto es que me vuelco mucho en mi trabajo, y mi mente solo puede estar enfocada en una cosa al mismo tiempo. ¡Tengo la mollera un poco dura! (risas) Así que cuando me hacía el ánimo me ponía a derrochar energía en las series de acción, con personajes fuertes y varoniles, que son las que a mí más me gustan y en las que me siento más cómodo. Sin embargo, son series muy activas, de mucho movimiento, y al ser yo director de animación requieren mucho trabajo. Así que cuando quiero descansar hago el otro tipo de series, que son mucho más relajadas tanto en cantidad de trabajo como en bonanza del tema y de los personajes.

MZ: La primera serie en la que trabajó usted fue *Mach Go Go Go*, en la que su trabajo se redujo a ser un mero animador. Treinta años después, ha tenido usted la oportunidad de volver a la serie en su remake, donde ha realizado usted el diseño de personajes y la dirección de la animación de muchos episodios. ¿Ha



Durante la rueda de prensa, Masami Suda demostró su habilidad en el dibujo de Kenshiro.

HACIENDO HISTORIA

1976— Gowapper 5 Godam (director de animación)
1976— Machine Hayabusa (director de animación)
1976— Magne Robot Gackeen (director de animación)
1976— Candy Candy (animación del opening)

1977— Chojin Sentai Balatack (director de animación)

1978— SF Saiyuki Starzinger (diseño de personajes, director de animación)

1979— SF Saiyuki Starzinger 2 (diseño de personajes, director de animación)

1980— Terra he (diseño de personajes, director de animación)
1980— Time Bokan series: Time Patrol tai Otasukeman (animación)
1980— Ganbare! Genki (director de animación)
1980— Tondemo Senshi Muteking (director de animación)

1981— Ogon Senshi Goldlightan (animación del opening)

1982— Future War 198X Ren (diseño de personajes y director de animación)
1982— Patalliro! (director de animación)
1982— Dr. Slump to Arale chan (animador)

HACIENDO HISTORIA

1983— Mahou no Princess Minky Momo (animación)
1983— Dr. Slump to Arale chan, Sekai Isshu Dai Race (animación)
1983— Aishite Knight (animación del opening)
1983— Dr. Slump to Arale chan (animador)

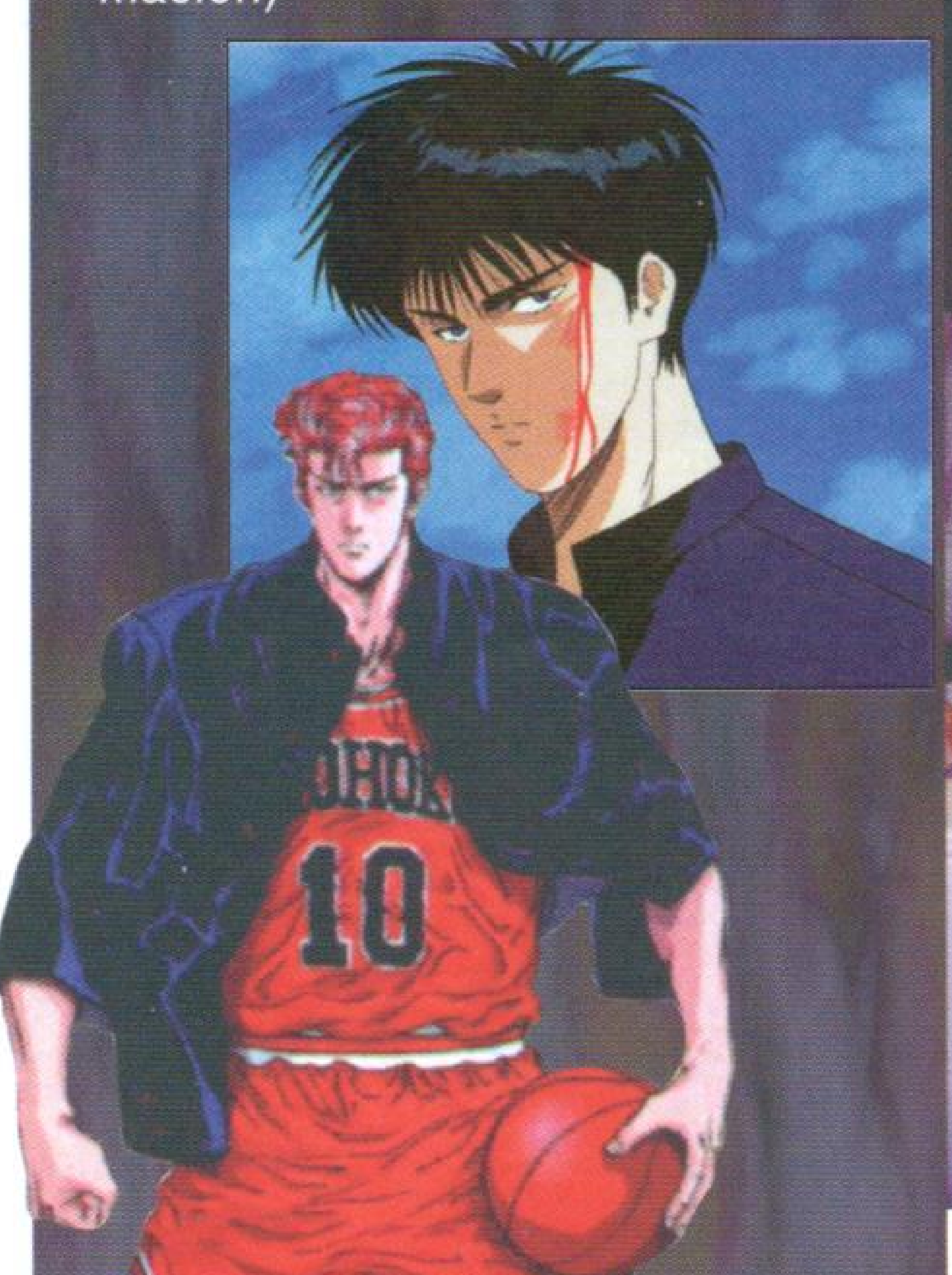


1984— Dr. Slump to Arale chan, Nanabajo no Himitsu (animador)
1984— Hokuto no Ken (diseño de personajes y director de animación)

1985— Nora (director de animación)
1985— Dr. Slump to Arale chan, Yume no Machi Megalopolis (animador)

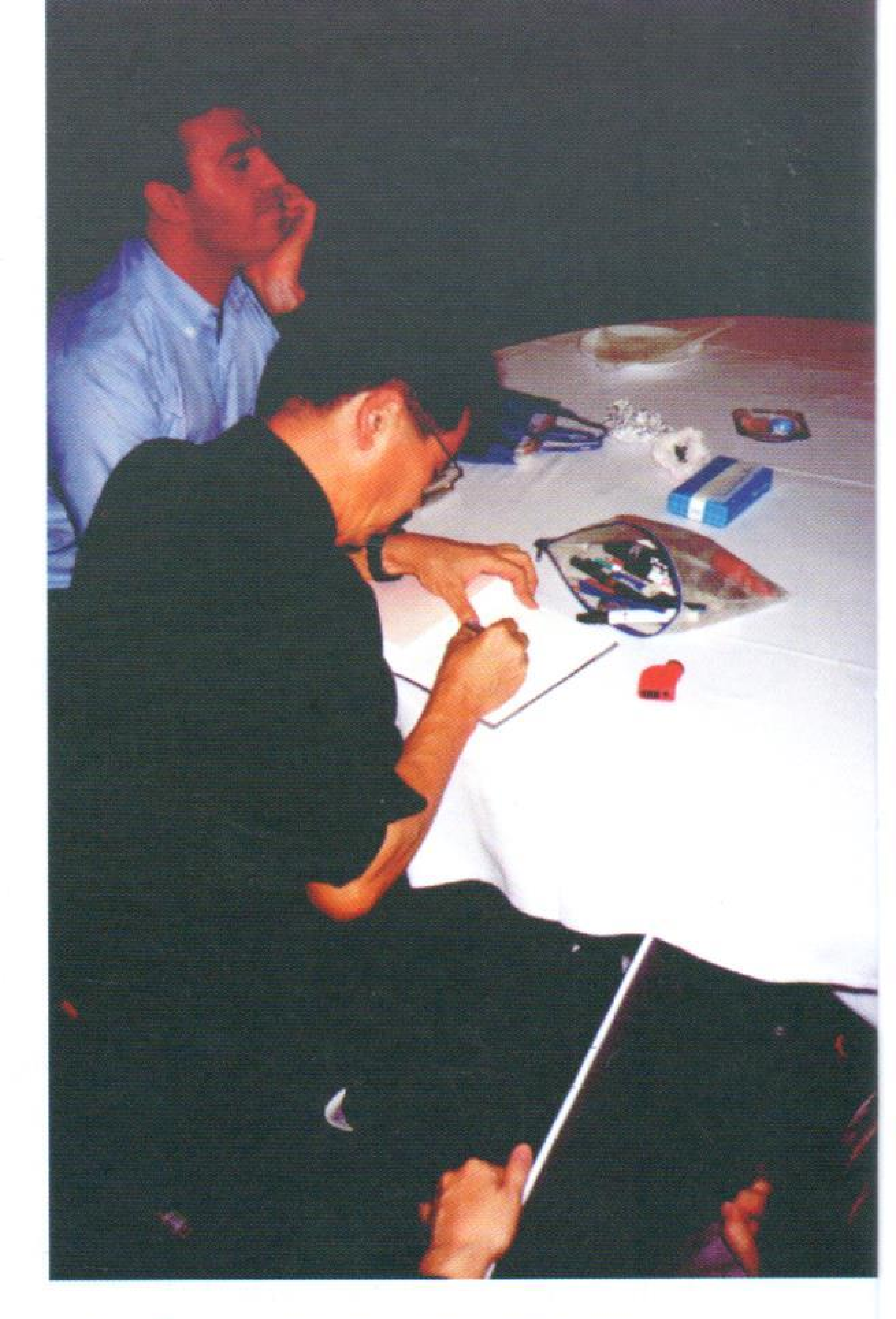
1986— Hokuto no Ken (diseño de personajes y director de animación)
1986— Dragon Ball, Shenron no Nazo (animación)

1987— Hokuto no Ken 2 (diseño de personajes y director de animación)

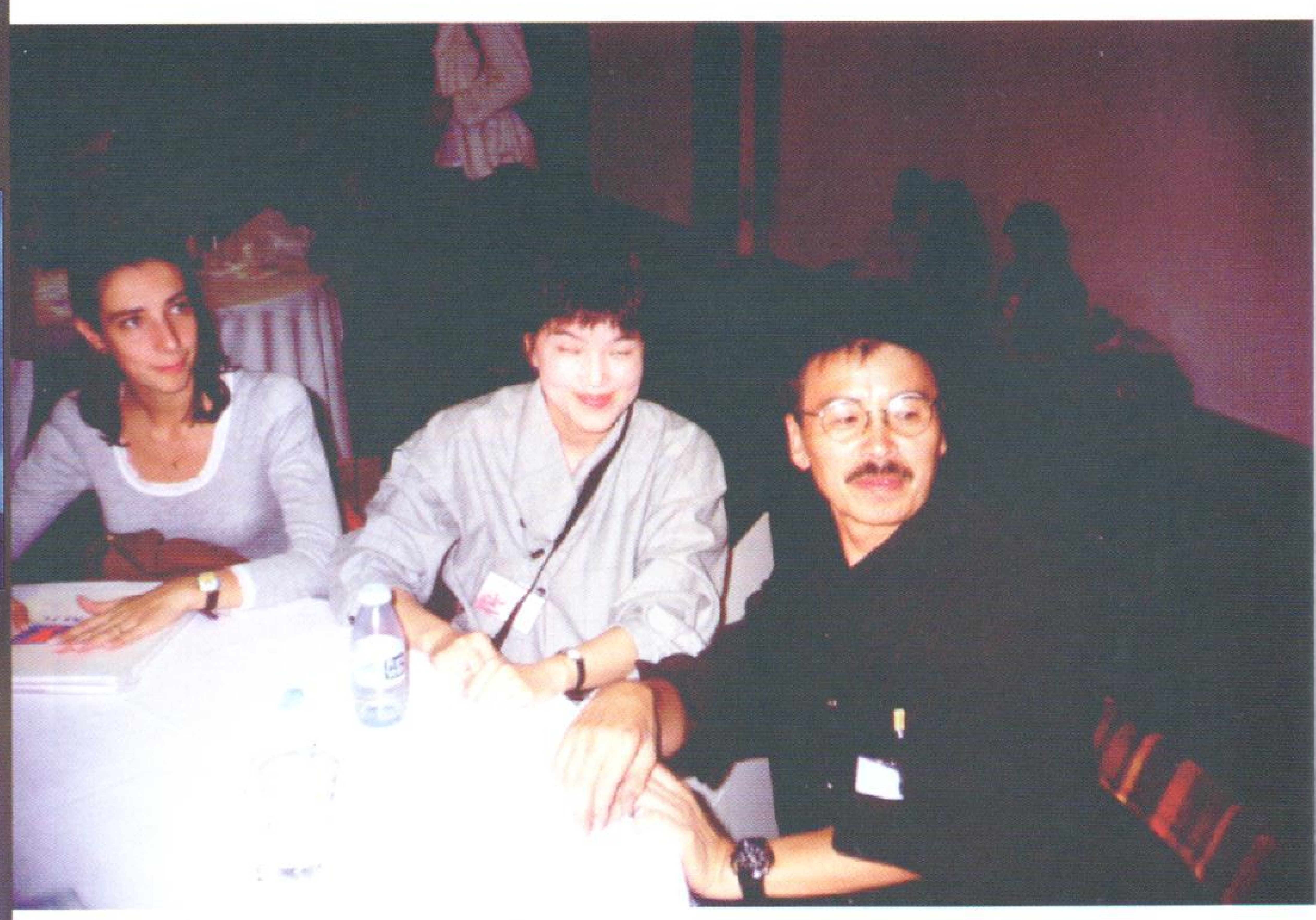


podido usted plasmar ideas que en aquel momento quedaron aparcadas porque era un mero animador? ¿Cómo es su trabajo en dicha serie?
MS: Bueno, vamos a ver, *Mach Go Go Go* es una serie creada por el maestro **Tatsuo Yoshida** y todos los que estamos allí tanto ahora como hace treinta años en la primera serie nos congratulamos de tener el honor de llevar su trabajo a la animación de la manera más fiel posible. Los encargados del argumento y la historia han hecho su trabajo de la manera más profesional: en lo que a mí respecta, que conllevo algún peso en la parte gráfica, me limito a dibujar con todo el entusiasmo y agradecido. Todo el staff trabajamos como un equipo y hacemos un producto de equipo. Allí nadie intenta imponer sus ideas, el único que puede hacer cambios respecto a lo que está previsto es el propio autor.

MZ: Usted ha trabajado no solo en diferentes tipos de anime sino para diferentes fines, bién la emisión por televisión, bién el cine de animación. Existe la creencia de que muchos animadores japoneses prefieren el cine de animación puesto que les permite trabajar de una forma más relajada, con más presupuesto... ¿Qué opina al respecto?



MS: Personalmente pienso que es en la animación televisiva donde se trabaja más a gusto, todo está más planificado puesto que las fechas de entrega funcionan y el ritmo de trabajo es mucho más natural y fluido. He trabajado en varios largometrajes y prefiero la televisión: me parece mucho más importante el papel de la animación como soporte para serializar una historia en la televisión que una película con argumento a veces más flojo y que busca más apoyo en una animación deslumbrante pero vacía en ocasiones.



El Sr. y la Sra. Suda, junto a Nuria Teuler, que constantemente acompañando al maestro.



La rueda de prensa, atendida por Masami Suda y un traductor y asistidos por Nuria Teuler, acercó el trabajo del maestro a todos los aficionados que asistieron.

MZ: El boom de *remakes* de series antiguas que ha tenido lugar en Japón en los últimos años (*Kagaku Ninjatai Gatchaman*, *Mach Go Go Go*, *Hurricane Polymer*, *Eight Man*) ha sido considerable, y ha suscitado en algunos animadores jóvenes como Masami Obari **cierto llamamiento a la originalidad, exigiendo obras e ideas nuevas en lugar de reciclar las antiguas. ¿Cuál es su postura al respecto, teniendo en cuenta que ha trabajado usted en el original y el remake de *Mach Go Go Go*?**

MS: Ha habido muchos remakes pero tienen elementos de originalidad que los hacen destacar sobre las series antiguas. A mí personalmente me gusta que se hagan remakes adaptando ideas válidas que funcionaron en el pasado adaptandolas a los parámetros actuales. No lo veo como algo negativo en la industria de la animación en Japón, no lo veo como un impedimento a que se crée anime original, además de que la identidad y pureza de las series originales se conserva intacta.

MZ: Ya para terminar, querría hablarle de los personajes de sus series: cuando usted comenzó a trabajar en la industria del anime, algunos de sus primeros trabajos fueron en series como *Gatchaman*, que a pesar de ser series de acción tenían una simpleza de líneas notable en la concepción de personajes. ¿Ha notado usted algún cambio en todos estos años?

MS: ¡Ya lo creo! Antes todos los personajes se diseñaban y animaban de forma más sencilla. Pero a medida que ha ido pasando el tiempo los personajes (sobre todo en los animes de acción para chicos) se han ido volviendo cada vez más realistas, con proporciones más humanas, ropas más definidas, musculaturas más reales, cabello más detallado. También ha aumentado el número de sombras de color que se ponían en las caras y cuerpos de los personajes: ahora se consigue más realismo y tridimensionalidad pero es un trabajo mucho más costoso. Esto se puede ver en los animes para chicos de los últimos años como *Hokuto no Ken* o *Slam Dunk*. Además, este perfeccionismo gráfico ha sido acompañado de unos personajes con personalidades más complejas y realistas, de acuerdo a su aspecto. La psicología de los personajes es algo muy importante ahora, que tiene su contrapartida en el aspecto de los personajes y que hace unos pocos años ni siquiera se tenía en cuenta porque el personaje se limitaba a actuar. Ahora hay que preveer que el personaje pueda tener muchos tipos de emociones, hacerlo más expresivo, lo cual es una complejidad extra. Si a esto añadimos la cantidad de detalles gráficos que suelen llevar los personajes de hoy en día, desde luego dibujar y crear personajes es mucho más dificil ahora que hace veinte o treinta años.

MangaZone



Haciendo Historia

1988— Sakikage! Otoko Juku (diseño de personajes y director de animación)

1989— Ginga Eiyuu Densetsu (director de animación)

1991— Dragon Ball Z— Chikyu Marugoto Chokessen (animación)
1991— Rokudenashi Blues (diseño de personajes y director de animación)

1994— Bishojo Senshi Sailor Moon (director de animación)

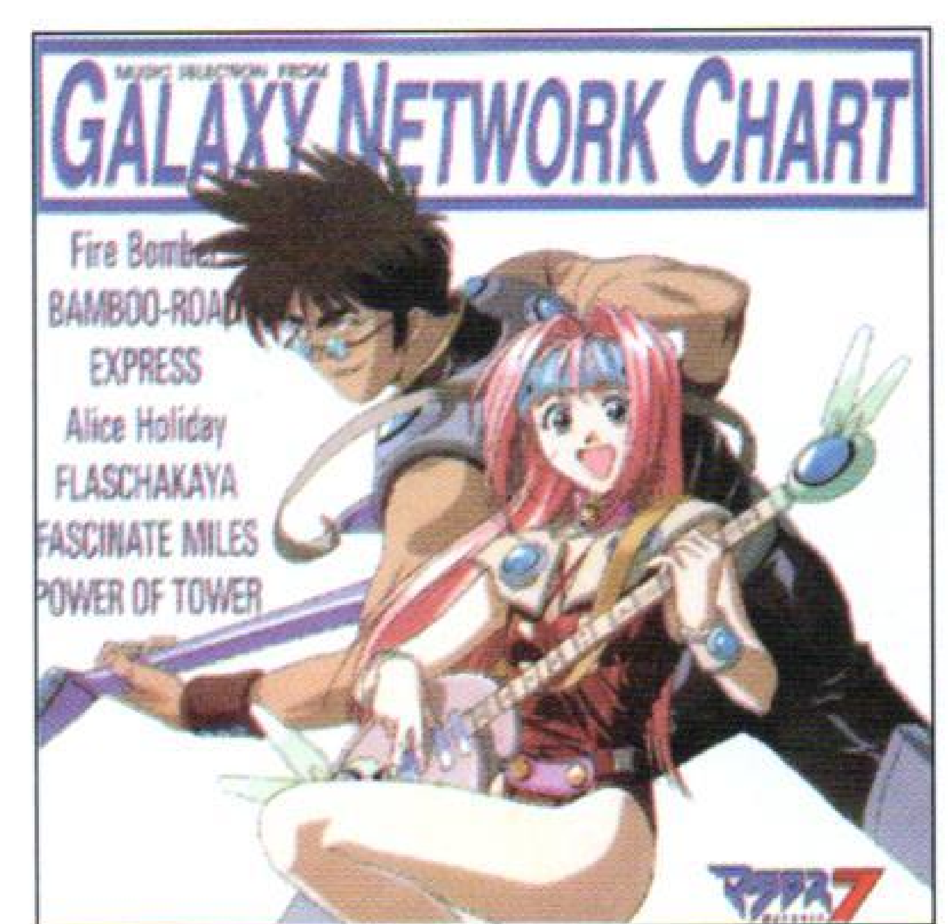
1994— Konpeki no Kantai (diseño de personajes y director de animación)
1994— The Hard (diseño de personajes y director de animación)

1995— Slam Dunk (director de animación)
1995— Kyokujitsu no Kantai (diseño de personajes)

1996— Jigoku Sensei Nubee (director de animación)
1996— Rurou ni Kenshin (director de animación)
1996— Shin Mach Go Go Go! (diseño de personajes y director de animación)

ANIMELOMANIAS





Galaxy Network Chart
VICL-572
49:12

1. Planet Dance
2. Totsugeki Love Heart
3. Check Mate
4. Galaxy
5. Seventh Moon
6. Soko ni aru noga Mirai Dakara
7. Bitches Blue
8. Groove Along
9. My Friends
10. My Soul for You

En definitiva *"típico"*, algo que cualquiera que haya escuchado alguna BSO de *City Hunter* o similar, podrá comprobar por sí mismo. En todo el CD se notan tendencias funk-rock y pop-rock animero del que estamos acostumbrados, tomando a veces influencias del funk de los 80, a lo James Brown, como es el caso de *Groove Along* (corte 8), con trompetas, gritos y todo lo demás. En cuanto al resto del CD es puro pop-rock aderezado con guitarreos enérgicos, bases rítmicas bastante planas, y sintonías muy pegadizas, acompañados por la voz del prota en plan **Scorpions** en su mala época o **Europe** pero a lo profesional. Sin embargo, hay tres excepciones: *Galaxy* y *My soul for you* , que son dos baladas interpretadas por la simpática protagonista, al estilo *Withney Houston* con una voz agradable y nada pesada. La tercera es realmente una excepción, *Bitches Blue* es una base muy eléctrica, recordando a veces al techno básico y repetitivo de los 80, con sintonías de saxo y acordes de sintetizador muy bien puestos. Lo que sí se saca en claro al escuchar el CD es que los que lo han realizado sabían lo que hacían, y más de una vez te puedes imaginar a las valkyrias pegándose leches y explosiones a porrillo a ritmo de pop-rock. En general, música típica de anime refrescante y alegre de la que están acostumbrados a hacer los japoneses.

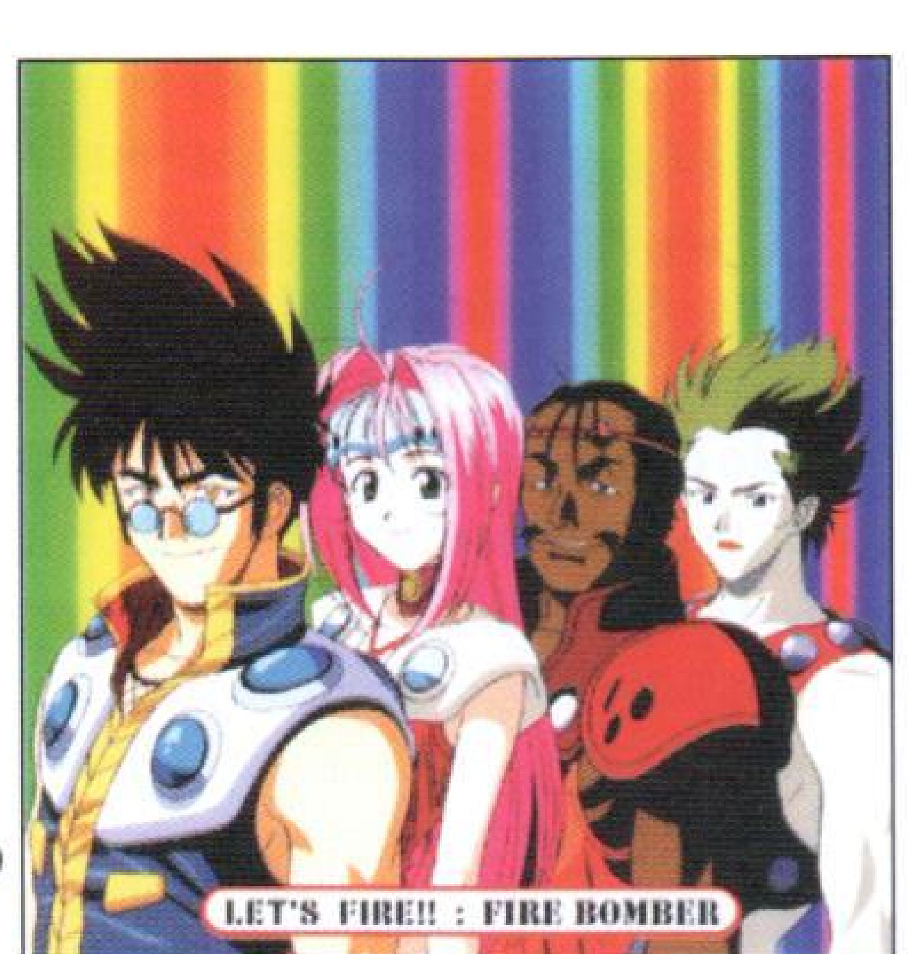
Let's Fire: Fire Bomber
VICL-573
62:25

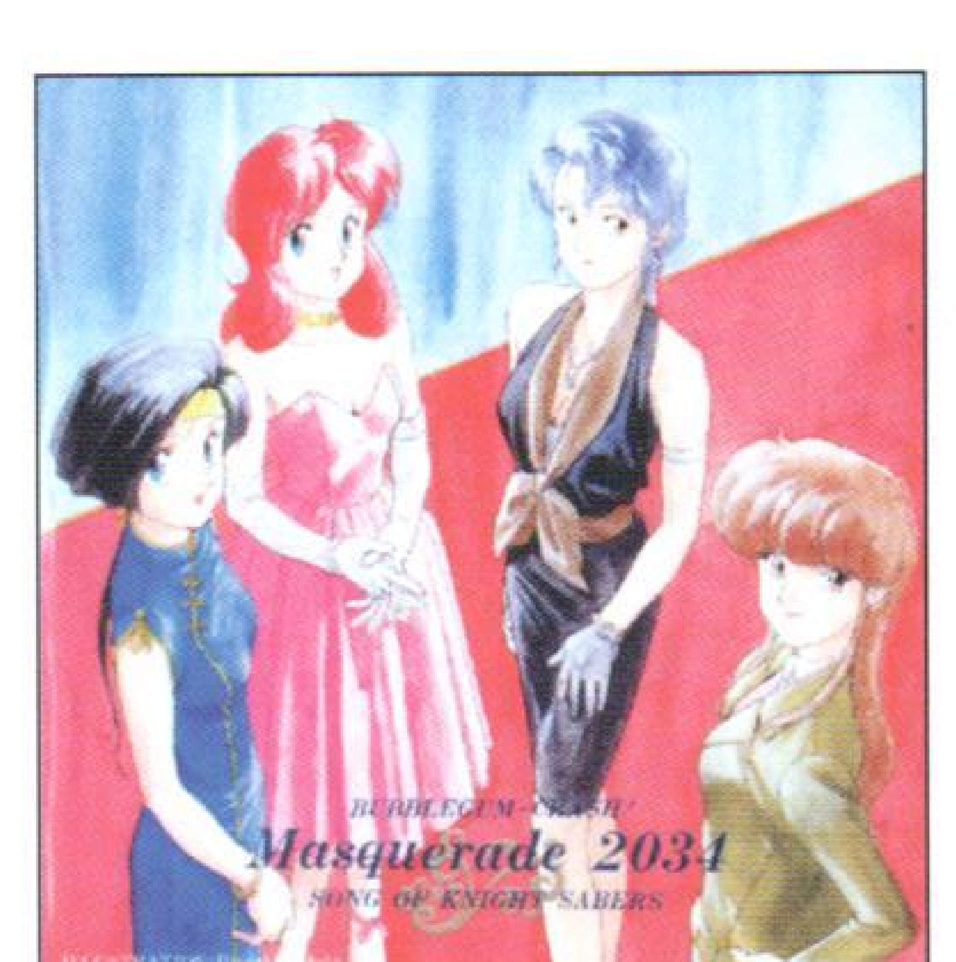
Excepto por una introducción y un par de canciones más, este CD de *Macross 7* es muy parecido al anteriormente comentado, y de hecho coinciden muchas de las canciones. Sigue siendo al mismo estilo, aunque incluye también, y por suerte, algunas versiones distintas de las canciones del *Galaxy Network Chart*, puesto que si no fuera así, el CD no tendría sentido alguno (realmente acabas un poco harto de escuchar la entrada del *Planet Dance*). El resto sigue siendo al mismo estilo, o sea pop-rock, excepto *Sweet Fantasy*, en la que se aprecian toques más electrónicos, con bases rítmicas más repetitivas y actuales, mezcladas con guitarra acústica, sintetizador y la dulce voz de la protagonista, en conjunto algo que se agradece entre tanto rock desfasado y movimiento de melenas. Además, se incluye una versión del *Planet Dance* llamada *Galaxy Fight Version*, en la que se nos ofrece mezclada con un combate en pleno espacio, con explosiones, comunicaciones por radio, y el resto de parafernalia. También una de las canciones toma un estilo a lo Bananarama, por si no fuera ya todo suficientemente fuera de tiempo, aunque en absoluto falto de calidad. Si lo comparamos con el *Galaxy Network Chart*, podríamos decir que no hay gran diferencia entre este CD y el anterior, y que tal vez sería impropio comprar ambos debido a las canciones repetidas y a la falta de novedades.

1. Introduction
2. Planet Dance (Duet Version)
3. Sweet Fantasy
4. Remember 16
5. Totsugeki Love Heart (Duet Version)
6. Love It
7. Seventh Moon
8. Submarine Street
9. Holly Lonely Night
10. My Friends
11. My Soul for You (Acoustic Version)

bonus Tracks

12. Seventh Moon (TV Version)
13. Planet Dance (Galaxy Fight Version)





Bubblegum Crash! Masquerade 2034
POCH-2028
39:23

1. Masquerade 2034 (Instrumental)
2. Kiss me Boy
3. This Night
4. Johnny's Bar
5. Fairy Land
6. Watashi kara Say Good-Bye
7. Somebody...
8. Koko kara Story
9. Saigo ni (Instrumental)

Se trata de un image CD, es decir, de canciones que no aparecen en la OVA, cantadas por las actricez de doblaje, en el que encontramos variedad de canciones, que no de estilos. Lo que sorprende en un principio de este CD es su introducción, al más puro estilo Vangelis o Jean Michelle Jarre en sus tiempos mozos, una sintonía muy suave cargada de sintetizadores y de melodía sencilla y enganchosa (¿enganqué?... señor, qué culticia tienes —JJ). En cuanto al resto, se trata de una colección de pop japonés, del que acostumbra la serie, y que deja atisbar a grandes rasgos las mismas características de la BSO de *Bubblegum Crisis*, que tanto renombre consiguió, aunque no llegue a alcanzar la misma calidad. Buenas guitarras eléctricas, teclados y melodías pegadizas cantadas por una cantante afinada, lo cual no es tan común como podría parecer dentro del mundo del anime. Aparte de alguna sorpresa como *Fairy Land*, que es la canción de broma que todas las series tienen, con ritmo repetitivo, acordeones y música súper alegre en la que te imaginas miles de situaciones graciosas, algo al puro estilo *Ranma Nibunnoichi*.

Rufino Acosta

Extra Anime! Extra Techno!



Ken Ishii, una de las cabezas prominentes de la escena techno japonesa, autor de singles como *Deep Sleep*, o *Nervewrech* (imposibles de conseguir en España, lo aseguro); Koji Morimoto, director de animación de *Akira* entre otras, unidos ahora en un proyecto común, de nombre *Extra!* Un videoclip que destaca por ser 5 minutos de animación al más puro estilo de *Katsuhiro Otomo*, y que forma parte de la banda sonora *"Memories"* en la que, POR FIN, han arriesgado y han decidido incluir una nueva fórmula a la hora de hacerla. Como comentan ambos, en *"Memories"* han hecho historias en forma de película, y han usado una forma distinta de acercarse a las ideas. Según dice Koji Morimoto, escuchaban música todo el día, e iban plasmando lo que sentían a cada momento, sin perder la conciencia, aunque después de ver el vídeo, te deja en dudas. En cuanto a la música de *Extra*, se trata de un techno oscuro y repetitivo, digno del local más vanguardista, y que hace al que escucha y ve el videoclip ver miles de imágenes difíciles de entender, desde un niño de unos 4 años armado con un pistolón hasta un androide psicópata con ganas de clavarle a alguien un cuchillo de cocina entre los homoplatos, todo ello con una magnífica animación mezclada con técnicas tridimensionales. Todo ésto queda al final guardado en un CD-ROM para Macintosh (¡¡¡cachis!!!), en el que también se incluyen otros vídeos y canciones, aparte de información de los autores para deleite de los usuarios.





CORREO

En este número, debido al tremendo retraso de correo que llevamos, hemos alterado el orden de las secciones para poder ofreceros tres páginas de correo, pero que nadie se acostumbre. Con esto esperamos poder ponernos al día, así que disculpad los que aún así no veis vuestras cartas contestadas, os aseguro que las hemos leído. A ver si al menos podemos poner algunos dibujillos... Por cierto, recordad que también podéis mandarnos un E-mail a nuestra dirección: Berserker@mx2.redestb.es.

¡Holo, holo, holooo!
Me encanta vuestra revista, es muy chula. Un saludo al Sr. Alís y para J.J. ¡que sois los mejores, coño!
Sé que medio mundo me matará, pero ¿no están explotando excesivamente a *Dragon Ball*? Unos mueren, otros resucitan, se tiñen de rubio sin usar Farmatint... ¡demasiado! Ojo, *Dragon Ball* me gusta pero se me repite, es la historia interminable.
¿No podríais incluir en la revista algún poster de *DNA2*, *Shadow Lady*, *Alita*, *Akira*, Trunks o *Evangelion*? Porfa...
Estoy de acuerdo con eso de que fue una mierda que no pusieran por la pantalla grande *Ghost in the Shell*, ¡es la caña la película esa, la he gastado de tanto verla!
¿Qué se usa para el dibujo de cómics? Joder, sí, tinta, pero ¿se da con Rotring, plumilla, pincel, pluma del ave fénix? Es que estoy muy interesada en esto del dibujo de cómics y me peleo con un colega porque no sabemos cómo dibujar las viñetas: a) haciendo en cada folio una viñeta y luego haciendo fotocopias reducidas; b) pasándolas putas haciendo en una página todas las viñetas que entren (please contestadme pronto estas cosas de dibujo porque el plazo del III Concurso Manga finaliza en octubre).
Y para que no te quejes de que nadie escribe por amor al arte, Luisito, yo sigo con lo mío. ¿Cuántas versiones (me refiero a OVAs, películas y capítulos televisivos) tiene *Neon Genesis Evangelion*?
He leído por ahí (no se si en esta revista o en la Kame) que Katsura ha hecho un manga llamado Video Boy nosequemás, ¿es verdad?
Estoy desesperada, no encuentro los 5 primeros números de la 1ª parte de *Alita*, ¿se han agotado en toda España?
¡¡Adios MangaZoneros!!
PD: ¿Me podéis publicar el dibujo?
PPD: ¡Vale, vale, ya acabo! Y mi dirección para que me escriba algún otaku al que le guste *Alita*, *Neon Genesis Evangelion*, *V.G. Ai*, *DNA2* y *Calm Breaker*.
Lucía Rodríguez Hernández
Avda. Navarrondán nº13, 8º B
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
PPPD: ¿Cómo consiguen los distintos tipo de color para la ropa, el pelo, etc.?¿Por ordenador?

¡Gracias, coño!
El tema de Dragon Ball está efectivamente muy trillado, pero por la excesiva comercialización que se está haciendo de él a través de los medios. Hay CIENTOS de empresas con derechos sobre la imagen de Son Gokuh para promocionar sus productos, y eso sólo en España. A fin de cuentas, con nosotros hacían lo mismo cuando emitieron por primera vez *Mazinger Z*, *Heidi* o *Marco* (y al que me llame viejo le parto la cara).
Normalmente no incluimos posters en la revista porque nos parece un desperdicio de páginas en las que meter letra y más letra (heh, heh) y porque a la hora de tener un poster mola más si es grande, no un pequeño A3. De todos modos, alguna vez hemos incluido alguno cuando teníamos permiso y era realmente especial (aún se me cae la baba cada vez que veo el del nº 2 de *Cyber Weapon Z* de **Andy Seto**).
En cuanto a lo del dibujo, llegamos tarde (perdón, perdón), pero de todas formas, para dibujar puedes usar casi cualquier cosa (lo de la pluma está un poco chungo), aunque lo que mejor suele quedar es la plumilla (difícil de usar), y se acostumbra a dibujar en un A3, que después se reduce de tamaño.
En cuanto a *Evangelion* (¿no has leído nuestro nº 4?) la serie consta de 24 episodios, tras los cuales la serie finaliza en otros dos largometrajes. OVAs todavía no hay, y visto el estado de los protagonistas tras el final de la historia, posiblemente no se pueda hacer nada más allá de algo de gore. Y los cómics de *Alita* atrasados son como los de todas las series: o encuentras una tienda o almacén donde tengan números muy atrasados o tendrás que comprarlos a alguien de 2ª mano, porque deben estar ya más descatalogados que los últimos calzoncillos nuevos que se compró Gonzalo.

¡Hola, colegas de MangaZone! Me llamo Fernando y os sigo casi desde el principio. Hasta ahora no me había animado a escribiros, pero al ver que renacíais de vuestras cenizas como el fénix (cuando ya pensaba que no volvería a saber nada de vosotros) y ver en el estante de la tienda un nuevo MangaZone (la mejor revista del mundo en mi opinión) quedé tan alucinado que decidí mandaros una felicitación para daros la enhorabuena y para pediros que no se os ocurra volver a darnos un shock como el que nos hicisteis sufrir (digno de un infarto) al desaparecer del mapa sin avisar ni nada.
Las secciones, las antiguas y las nuevas, me parecen muy interesantes, sobre todo las de Japón Japón y Hablando Japonés, que son auténticos filones para cualquier aficionado como yo.
La sección Rol Master también es interesante, aunque la verdad es que como no sé casi nada sobre juegos de rol me pierdo un poco con tantas fichas, puntos, etc... Podríais dedicar un número a explicar los fundamentos de este juego a los "novatillos" como yo, o podríais decirme dónde conseguir información sobre el tema. Me gustaría que me dijeseis si Manga Video ha editado o piensa hacerlo pronto la segunda parte de la OVA Vampire Princess Miyu y si alguna editorial tiene pensado publicar el manga. Sobre Yukito Kishiro querría que me dijeseis también si sabéis algo de sus trabajos después de finalizar Gunnm, de qué van y si alguno tiene alguna posibilidad de publicarse en España.
Bueno, ya termino por esta vez, pero antes de irme quiero dar mi voto para que JJ vuelva con sus relatos salvajes, en las noticias USA o donde sea, que me lo pasaba en grande cada vez que tenía uno y los echa de menos. Hasta otra, colegas.
PD: ¡Ah! Poned mi dirección para que pueda escribirme con otros otakus, por favor, que somos pocos y tenemos que apoyarnos para que no nos fastidien.
Fernando Giménez Fernández
C/ San Blas 13, 1ª
46110 Godella (Valencia)

Hombre, pues los ánimos siempre se agradecen, pero eso de los shocks está a la orden del día, porque este mundillo, aunque no lo parezca, cuesta una salvajada de dinero, y yo no sé lo que ganarán con el Neko o el Kame (aunque algunos rumores me llegan que me dan una envidia que no



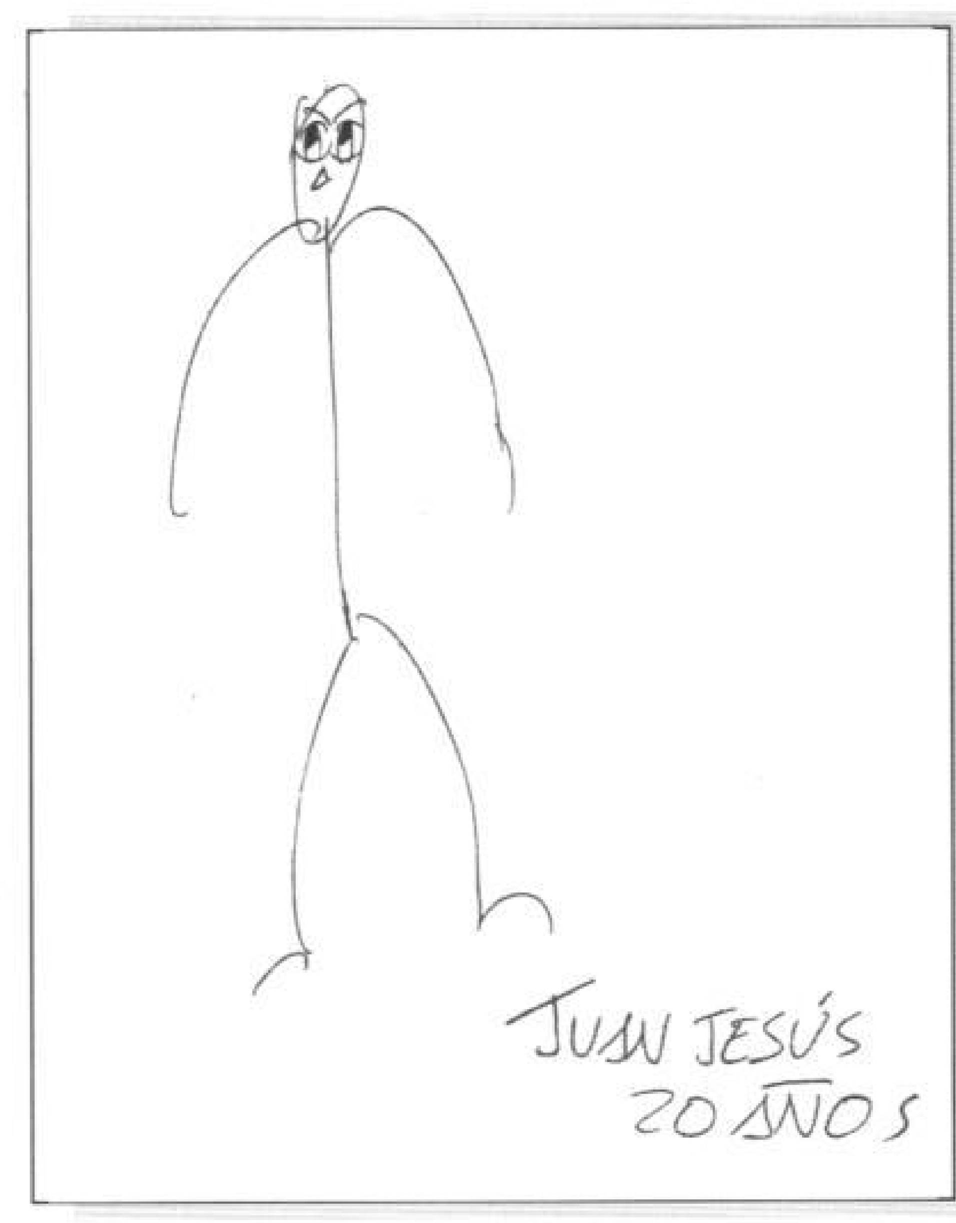
Dibujo original de Lucía Rodríguez

veas) pero nosotros no tenemos ni para pipas (literal —Dani), y encima sólo nos falta que se nos prenda fuego la oficina, porque todo lo demás que nos podía pasar nos ha pasado.
Para aprender a jugar a rol, lo mejor que puedes hacer es contactar con algún amigo que juegue y unirte a alguna de sus partidas, aunque en el manual de reglas básicas de cualquier juego encontrarás la teoría necesaria para aprender, libros que puedes encontrar en cualquier tienda de juegos. Ya que eres de Godella, te recomiendo *Valhalla* o *Gremio de Dragones*, por nombrar sólo las dos primeras que me vienen a la cabeza, en Valencia.
De *Miyu* por de pronto no hay prevista una continuación, se ve que no funcionó tan bien como Manga Vídeo esperaba. En cuanto a verla publicada en España, los derechos existen, pero por de pronto nadie va a utilizarlos. ¿Quién sabe? A lo mejor acabamos publicándola nosotros.
Yukito Kishiro descansa del manga, y en cuanto a las Jotas, son obra de Juan Gómez, pedazo de pedazo.

"Mu güenas", me llamo Alex y os escribo para deciros unas cosillas.
Para empezar, os felicito por la revista, que me encanta, y que creo que es la mejor sobre manga y anime en España. Aún y así tenéis vuestros defectos (como todo el mundo): a veces os pasáis de subjetivos.
Por ejemplo, en el nº4 le dabais un 97% al *Dracula X* (o sea según vosotros es casi perfecto), cuando este juego es buenísimo, pero a la saga *Dracula* ya le toca cambiar un poco (2 players simultáneos sería la hostia, también podrían hacer más grandes tanto el sprite del prota como el de la mayoría de enemigos, ...). Otro ejemplo: también en el nº4, en el artículo de *Evangelion* (muy bueno, por cierto) decíais que era la serie de TV más popular en Japón en 15 años, como si nadie le hubiese hecho caso al tío aquel con cola de mono al que le molaba pegar piños y transformarse (en la última transformación parece una drag queen). Por último, recordaros aquel artículo de *Bastard!!* de hace años en el que lo calificabais de obra maestra no sólo del manga, sino del cómic, cuando la serie es muy buena, pero tampoco para tanto. Por cierto, ¿cuándo sale el tomo 19 de *Bastard!!*?
Por lo demás, todo lo que se me ocurre sobre la revista son cosas buenas, sobre todo el que hagáis fotos no muy grandes y aprovechéis tanto el espacio para poner mucho texto (no como otras semi-revistas del sector), aunque de vez en cuando hecho en falta aquellos artículos de *Macrosss*, *Fushigi no Umi no Nadia* y *Kimagure Orange Road*. Por cierto, podríais continuar el Club de fans de KOR aunque sólo fuese durante 4 ó 5 números haciendo reportajes sobre *Shin KOR*, las novelas, lo que os dejasteis pendiente de los resúmenes de los tomos, hacer un repaso de los nuevos CDs y singles que han aparecido y aquella historia corta de KOR que Izumi Matsumoto hará dentro de poco (si no la ha hecho ya), además de publicar un listado de la serie de TV (en orden, no como la otra vez).
Pues bueno, eso es todo (espero que no demasiado). Un abrazo de oso para todos.

Alex Roca Sanchéz
(El Prat del Llobregat, BCN)

Gracias por las felicitaciones, pero no entiendo tu crítica de que somos muy subjetivos. ¡Pues claro! Cada uno de nosotros tiene su opinión particular sobre los temas que tratamos, y la expresa cuando escribe el artículo. Pero de todos modos, los ejemplos que me pones no son demasiado representativos, porque un videojuego depende muchísimo de los gustos de quien lo comenta (a mí, por ejemplo, los plataformas no me gustas demasiado), y en cuanto a *Evangelion*, es cierto que ha sido la más popular de los últimos tiempos, pero eso no quiere decir que Dragon Ball no lo haya sido también. Lo que paas es que el público al que está enfocada una no tiene nada que ver con el de la otra, ni en edad ni en intereses ni en nada. En el caso de *Bastard!!* sí que tienes razón, porque Carlos, que era quien firmaba aquel artículo, era un apasionado total de la obra de **Urushihara**, pero hasta él ha tenido que acabar reconociendo que al final su obra ha degenerado mucho.
En cuanto a lo de mucho texto y pocas imágenes, parece que eres de los pocos que piensa así. La mayoría de la gente pide menos texto y ¡más fotos, más fotos! Según Gozalo, lo bueno de MangaZone, su característica diferenciadora del resto, es que sea la revista que te llevas al water. Gonzalo es asín.
Y lo del tema del Club de KOR, lo hemos repetido muchas veces, no tendría sentido para gran parte de los lectores de la revista, y no podemos permitirnos supeditar los contenidos a unos pocos (aunque no tan pocos), lo cual no implica que no hablemos de cualquier cosa relacionada con KOR que se tercie an algún momento, por supuesto.
Gracias por el abrazo y por estar ahí.



Esto nos lo ha mandado un chaval muy simpático, llamado Juan Jesús, pidiéndonos nuestra opinión sobre su dibujo, y diciendo que lo publiquemos para darle un toque cachondo a todo esto y podernos reír todos un poco, y como su carta no cabía en este espacio, por lo menos le publicamos el dibujo para que pueda enseñarlo a sus papás y amiguitos y esté muy orgulloso. A ver si tu carta nos cabe en el próximo número, y la publicaremos, pese a la sarta de tonterías que dices (¿si lo hacemos con otros, por qué no contigo?) y si no pudiera ser, un saludo de parte de todos.

¡Hola Mangazone¡
Esta revista es fabulosa, de verdad, sobre todo las páginas a color... me gustan mucho (es un tesoro para un otaku).
La información que dais sobre el manga es bastante completa, (bueno, es muy completa). Aunque (aghh...) el tema de *Dragon Ball* se está llevando al hastío. Me gustó mucho el reportaje de *Sailor Moon* (a ver si Antena 3 se decide a emitirla "snif"). Y de *Tokio Babylon...* y toda la revista. Podríais sacar un reportaje de *Candy Candy* ¿eh? Por favor, por favor. Me parece que ahora que la emiten en el Canal 33, estará despertando muchas aficiones. Si supieras qué alegría tan grande me dio la noticia de esa emisión... ¡bua! lloro de alegría, casi se me caen los ojos del entusiasmo "como tu dirías" (y quizá chocasen con uno de Luis).
También podríais sacar reportajes de: *Tenchi Muyo*, *Alita*, *Luchadoras de leyenda*, *Orange Road*. Tampoco sería mala idea añadir posters de: los dichos anteriormente y *Ranma ½* , *Sailor Moon*, *Tokyo Babylon*, *Lemnear*, *Escaflowne...* y bueno, por pedir que no quede. Y ¿qué os parecería organizar un concurso de dibujo manga? Estaría muy bien.
Bueno, me despido, y enhorabuena, ¡estáis haciendo un trabajo fabuloso!
Aquí os envío un dibujo que he hecho con mucho cariño, y espero publiquéis.
PD: Que me escriba alguien si quiere una amiga otaku. ¡Ah!, y amenazo con escribiros de nuevo, MangaZone.

Elizabeth Arnau L.
C/Muntaner 573, 6º 1ª
08022 Barcelona.

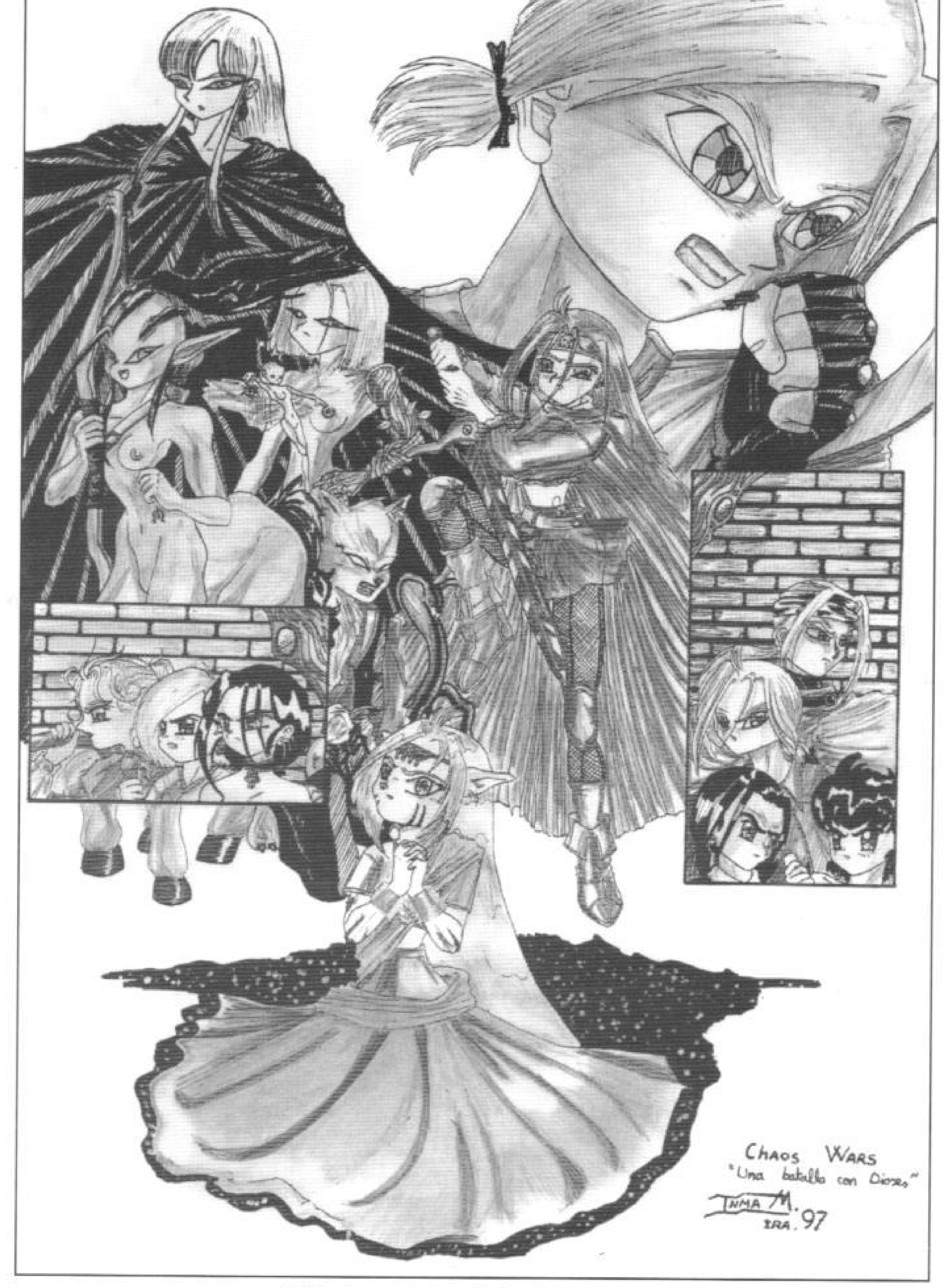
Pues sí, hija, sí, mucho *Dragon Ball*, pero la verdad, no os quejéis tanto, que yo prefiero tener toda esta sobresaturación que no haberlo conocido nunca. De lo malo habrá que sacar lo positivo, ¿no?
El reportaje de Candy Candy íbamos a publicarlo aprovechando la emisión de la serie, pero como apareció antes en otra revista, preferimos no redundar en el tema y dejarlo para más adelante (lo cual no creas que será mucho), aunque lo que haremos será una crítica un poco más destructiva (o algo así me ha dicho Eva, que es la que en principio se encargará) de hacerlo).
En cuanto a las otras series que pides, todas son susceptibles de ser revisadas, pero intentamos hablar de las series aprovechando algún tipo de novedad con ellas, como hemos hecho con *Evangelion*, *Macross 7 Tras* o *Bakuretsu Hunter*, y reservando el resto de espacio libre para artículos más puntuales. Así que ya veremos lo que se puede hacer. Y si te has leído el resto del correo ya habrás leído nuestra opinión sobre los posters. Todo se verá.
¿Un concurso de manga? ¿Por qué no? Aunque me temo que por el momento tenemos más trabajo del que podemos manejar...



Dibujo original de Elizabeth Arnau L.

¡Hola Luis¡ (y a todo el equipo de MangaZone)
Ya sé que estaréis hartos de recibir halagos, pero siempre gusta que a uno le hagan la pelota. Así que, ¡joer, hacéis una revista cojonuda! (no voy a ser yo el que deje de felicitaros).
Bueno, para empezar decir que no considero nada cara la revista, simplemente tiene una relación calidad-precio muy aceptable.
"Pos" después de defenderos paso al verdadero motivo de la carta. Como podréis comprobar os mando una fotocopia de un fanzine. En dicha fotocopia sale una chica con los pechos censurados. No es que me importe mucho no verle los pechos a la chica (los pervertidos tenemos mucha imaginación), bueno, fuera de cachondeo considero muy estúpido que los aficionados censuren al manga. Si ya somos los aficionados al manga los que vamos tapando los pechos de los dibujos, pues no me extraña que nos corten los capítulos de series como KOR. Es verdad, un directivo de telecutre (¡uy!, digo Tele5, perdón, la costumbre) se encuentra con ésto, y ya tiene la excusa perfecta: "son los aficionados los que nos dicen que cortemos las series".
Sí, exagero un poco, pero creo que es muy grave, si tanto preocupa no enseñar los pechos de la chica, que hubiesen puesto otra imagen. Bueno, dejemos de hacer el tonto y de perjudicar al manga, no hacemos más que quejarnos de que las ediciones son malas y que no podemos disfrutar del dibujo tal y como lo hizo el autor, y después tapamos los pechos. Imagínate por un momento que censuramos todos los pechos del manga de U-Jin, bueno dejemos el tema...
Ahora quiero haceros una pregunta, ¿podéis darme información sobre SHULATO (o Shurato, lo he visto de las dos formas)? Es una serie que hicieron hace unos 5 años en Antena 3. Podéis decirme autor/es, nº de tomos de que consta, etc., etc., bueno, ya sabéis, vida, obra y milagros de la serie, po favó, me haríais un favor. Gracias por adelantado.
Quiero pediros otro favor, a ver si podéis publicar mi dirección para poder cartearme con aficionados/as al manga.
Anda po favó po favó, po favó, gracias.
Mi dirección:
Aaron Castro Garrido
C/Rep. Dominicana nº 26 bajo 4ª
08304 Mataró Barcelona
Me despido, un abrazo para todos

Efectivamente, eso es una persona que entiende. Relación calidad-precio. En realidad, la relación es como un poquito "desfavorable" hacia nosotros, pero yastábién de quejarme, que así no llegamos a ninguna parte. Baste deciros, como punto final, que estamos prácticamente perdiendo dinero con cada número que sacamos, y la cosa se hace muy dura (¡¡quiero hacerme ricooowrl, arf, buf!!).
Sí que es curioso el caso que nos mandas, porque la censura por parte de los medios es normal y casi hasta comprensible, pero que los propios otakus nos tiremos las piedras en nuestro tejado ya clama al cielo.
En cuanto a Shulato, vamos a intentarlo, aunque no sé si te lo diremos todo, creo que hay ciertas dudas en el equipo en cuanto al número de la seguridad social del 2º asistente de animación. A ver:
Tenku Zenki Shurato (Shulato, Crónica de una Guerra Celestial, más o menos según Luis), se emitió en Japón entre abril de 1989 y enero de 1990. Fue producida por la conocida Tatsunoko, y el diseño de personajes corrió a cargo de **Matsuri Okuda**. Como detalle curioso (de esos que os gustan tanto), podemos decirte que los episodios 15 y 16 fueron emitidos en Japón como uno solo de una hora de duración, que se tituló El Torneo. Y por supuesto, el dato definitivo: al final, ganan los buenos.



Dibujo original de Inma I. Ira

¡Hola, Luis¡
Os escribo porque ya no aguanto más mi "tragedia", quiero felicitaros por la revista, que sigue pareciéndome buenísima (¡joder ya, qué empacho, tanto Dragon Ball y tanta polla!...) y también quiero darte gracias por las nociones de japonés con que nos obsequias cada mes. Precisamente estoy estudiando nipón (he empezado este año) y como los profesores se ciñen estrictamente al programa, ya estaba yo echando de menos una "güena" lista de tacos. Con esta ya me va bien, pero a ver si pones más, que realmente lo necesito. Y como sé que no podrás contenerte, te doy las gracias de antemano.
Bueno, a lo que iba: ahora que ha salido en Japón el número 2 de Los Monstruos de Shang-Ai (y espero que en Norma ya se vayan preparando, por su bien... y por el mío), podríais hacer un artículo sobre la obra, que a mi me encanta, y nadie me hace caso. Con lo que mola, y la gente dando el coñazo con Gokuh y "Trakatranks" (no se confunda el personal, yo no tengo nada en contra de DB, pero es que están hasta en la sopa, ¡leche!).
Y puestos a pedir, a ver si escribís un reportaje sobre Leiji Matsumoto, y si habláis largo y tendido sobre el Capitán Harlock, mucho mejor.
Está muy bien el chollo que os traíais antes con el Club KOR, para deleite del personal masculino, pero, ¿y a nosotras, qué? ¿¡que nos den por culo?! ¡uuuy! me parece que me estoy pasando con los tacos. ¡Pero es que no puedo evitarlo! Censúrame la carta si quieres, no me importa, lo que cuenta es que entiendas mi agonía. Haced un esfuerzo y complacedme, anda, que me va a dar algo.
Y como soy más chula que la hostia, y ya habrá alguno por ahí que se estará cagando en mis muelas por haber criticado a DB (cosa que en realidad no he hecho), y algún otro al que seguro que le gustan las obras que solicito, voy a poner mi dirección. Y voy esperar, confiada, a que me caiga la breva. Si es que no os toreáis mis peticiones por el arco del triunfo:
Marte González
C/ Les Agudes nº 79, 1º 2ª
08033 Barcelona
Venga, va, un abrazo muy fuerte y un saludo para todos. Aprovecho para enviar recuerdos a Laura y Sayo.

Pues nada, nada, nos alegra serte de utilidad, a partir de ahora podrás mencionar a tus elementos indeseables utilizando epítetos nipones, que para eso lo hemos hecho. Y no te preocupes, que vendrá una segunda entrega en breve.
En cuanto a *Los Monstruos de Shang-Ai*, caerá, caerá, pero en cuanto haya algo más de material, por lo menos para cuatro o cinco paginilllas.
Y en cuanto a lo de Leiji Matsumoto, pues sí que es una espina que tengo clavada desde hace mucho tiempo, porque material no nos falta, pero siempre lo vamos dejando para más adelante, y luego surgen novedades y las cosas se aplazan, y... así estamos, que nunca encontramos el momento. Sin embargo, algo habrá que hacer, quizá coincidiendo con su cumpleaños o con alguna excusa similar, que esto no puede quedar así.
Lo del Club enfocado a las féminas, no eres la única en pedirlo, pero... aquí la mayoría del equipo es masculino y babea por las nenas Shirow, y las pocas mujeres que nos alegran con su presencia (y nos abruman con su estatura), están más por los estilizados cuerpos de Zetsuai que por las cachas de Ken y sus "hokutos". De todas formas, transmitiré tus propuestas, a ver qué dice la peña.

Y hasta aquí este mes. Gracias por escribirnos y leernos un mes más. Y el número que viene, contestará otro.
JJ

Apdo. de correos 12319
E-mail: Berserker @mx2.redestb.es

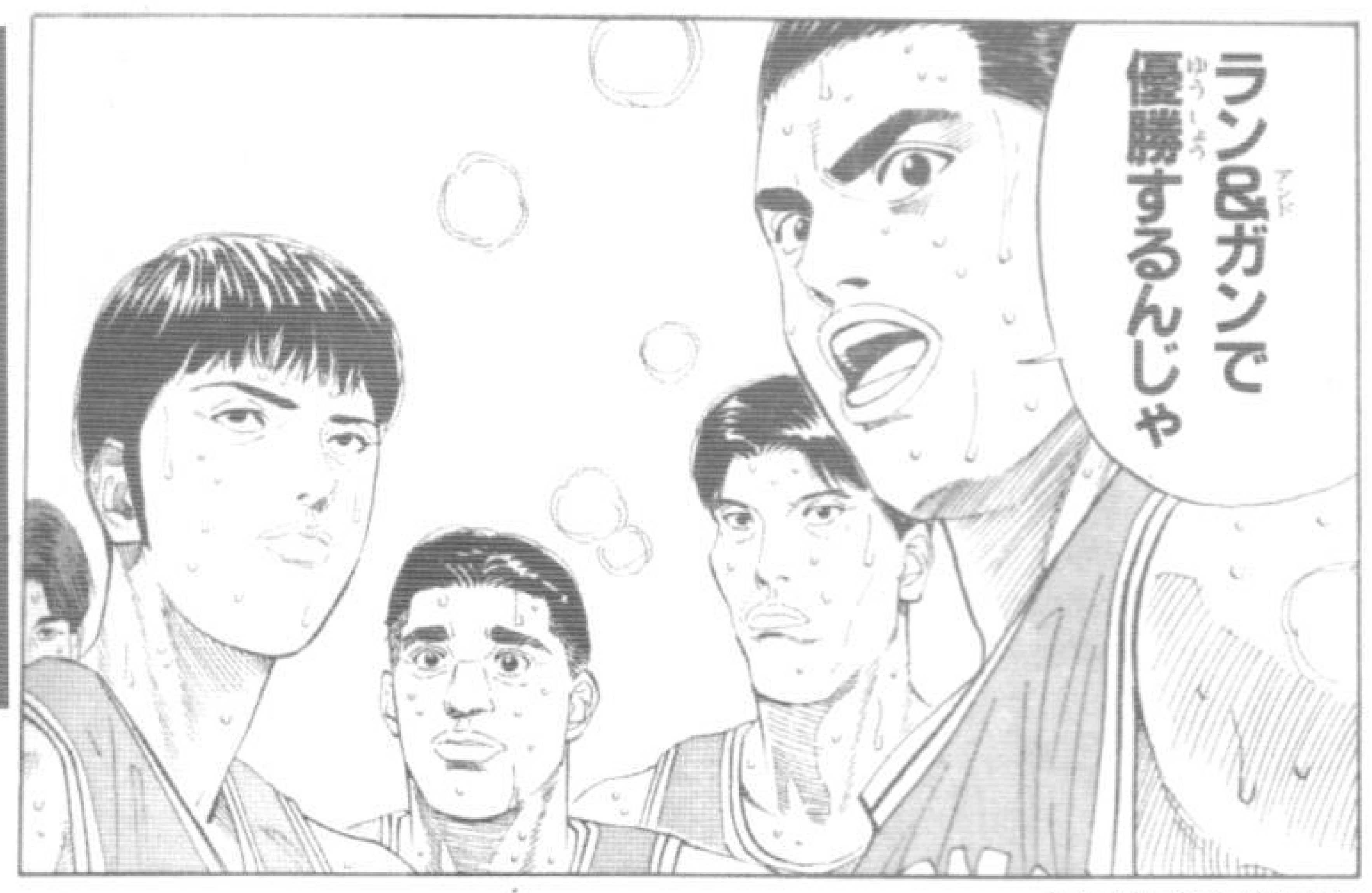


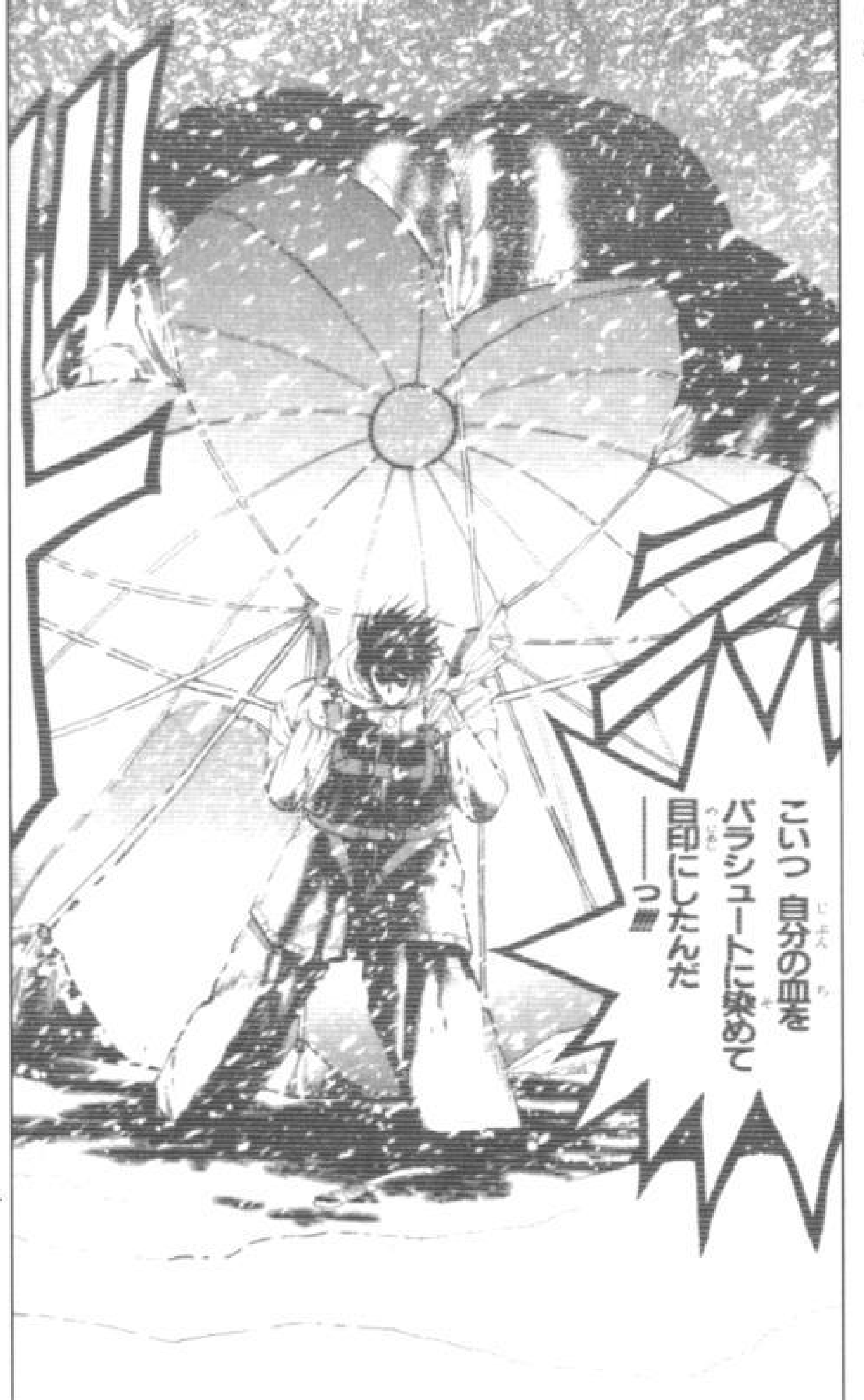
Japonés en todos los colegios de España (y 1)

Pues sí, lo cierto es que quien más y quien menos sabe algo de inglés... más que nada porque lo ha estudiado en el cole o porque se ha leído las letras del disco de las Spice Girls o de los Backstreet Boys. Con una mínima base de inglés y sabiendo katakana (uno de los dos alfabetos propios del japonés) se puede empezar desde ya a leer y comprender partes de cualquier texto escrito en japonés y en especial manga. ¿Por qué? Pues porque el idioma nipón, acusando la gran influencia cultural que recibe de los países de habla anglosajona, utiliza multitud de adaptaciones fonéticas del inglés escribiendolas en katakana en sus textos. Para poder leer y entender estas palabras y expresiones primero hay que saber katakana, después saber cómo se pronuncia determinada palabra en inglés y luego entender lo que significa dicha palabra. Parece complicado pero en realidad no lo es tanto. Intentaremos incluir más ejemplos ésta vez (Javi, a ver qué haces).

(Slam Dunk tomo 23, pag 178) ⇨
—*Ran ando gan (Run & Gun) de yuushou surun ja*
—Con el Run & Gun ganaremos el campeonato

Kishimoto, capitán del Toyotama, un equipo rival del Shohoku, se muestra bastante optimista. Claro, no sabe que Hanamichi no hay más que uno. Run & Gun (correr y lanzar) es una técnica de baloncesto consistente en un constante y rápido ataque ofensivo, o algo así me han contado. El caso es que en muchas series deportivas los términos en inglés están a la orden del día.





(Dragon Ball tomo 30, pag 155)
—*Taimu mashin (time machine) no atta basho no chikaku da... masaka...*
—Es cerca de donde estaba la máquina del tiempo... quizá.... ⇨



⇦ (Mortal Commando Guy tomo 1, pag 114)
—*Koitsu jibun no chi wo parashuuto (parachute) ni somete mejirushi ni shitanda!*
—Este bastardo ha hecho una señal visual empapando el paracaídas con su propia sangre!

Estos dos ejemplos en los que se utilizan préstamos ingleses para objetos que pertenecen a otras culturas distintas de la japonesa, pero que se han introducido en ella a través de multitud de películas, novelas, etc. Uno es la máquina del tiempo (time machine), aparato que utilizaba Trunks en *Dragon Ball* para desplazarse a través de las distintas épocas. En este momento de la serie Cell comienza a hacer estragos entre la población de un pueblo cercano. El otro ejemplo es el paracaídas (parachute), convertido en señuelo para que un grupo de guerrilleros perdidos puedan ser localizados en la nieve. El tinte no es otro que la sangre del sacrificado Guy Honjo, periodista japonés metido a guerrillero profesional por cuestiones sentimentales. Ver para creer. Desde luego, son ejemplos más fáciles de encontrar en historias de acción y ciencia ficción que en cotidianas o de la vida diaria.

(Maison Ikkoku tomo 11, pag 168)
—Furui suniikaa (snickers) hippari dashite...
—Ha sacado las zapatillas viejas...

Este ejemplo, en cambio, denota un objeto de la vida diaria que además de ser bastante común, no se usa de la misma forma que la palabra de origen en inglés. Yusaku Godai se dejó sus zapatillas en casa de la loba de 17 años Ibuki Yagami al salir precipitadamente y de ahí que haya tenido que sacar las viejas. Pero la atenta mirada de Kyoko lo ve todo. Ha, ha.









(Baramon no Kazoku tomo 1, pag 112)

—Kuriiningu (cleaning) dai toshite juuman dashite moraoukanou
—Eeh, so sonna taikin !!

—Ya me estás dando cien mil yens para pagar los costes de la limpieza.
—¿Eeh? ¡¡Tanto dinero!!

El mundo de **Akira Miyashita**, el dibujante creador de *Baramon no Kazoku* (*La familia Baramon*) esta plagado de tipos como este: feos y malos. Pretende que una mancha de helado ha aparecido en su traje de Armani tras chocar ligeramente con el rubio. Por suerte el protagonista Ryu Baramon siempre echa una mano a estos pringaos que se dejan avasallar. En este caso la palabra en cuestión es kuriiningu (cleaning), que hemos traducido por limpieza pero que sería igualmente correcto traducir por tintorería. Muchos servicios en Japón tienen nombres extranjeros, a excepción de los baños públicos y de otras cosas típicas de allí.

(Taiho shichauzo, vol. 1 pag 41)
-Omaera sonna kakkou de patorooru (patrol) ni deru tsumori ka?
-¿Pensais salir a patrullar con esas pintas, vosotras?

En organizaciones como la policía, que evidentemente se han modernizado tras el contacto de Japón con los países occidentales, también se han producido prestamos del inglés en cantidad, como patrullar, que se suele decir patorooru (patrol). Esta portadilla del manga *Taiho shichauzo* de **Kosuke Fujishima** es un ejemplo tan bueno como otro, vaya.







(Sanctuary, tomo 10 pag 164)
—Na, nani!? Roshian·Mafia (Russian Mafia)!?
—¿Qué? ¿La mafia rusa?

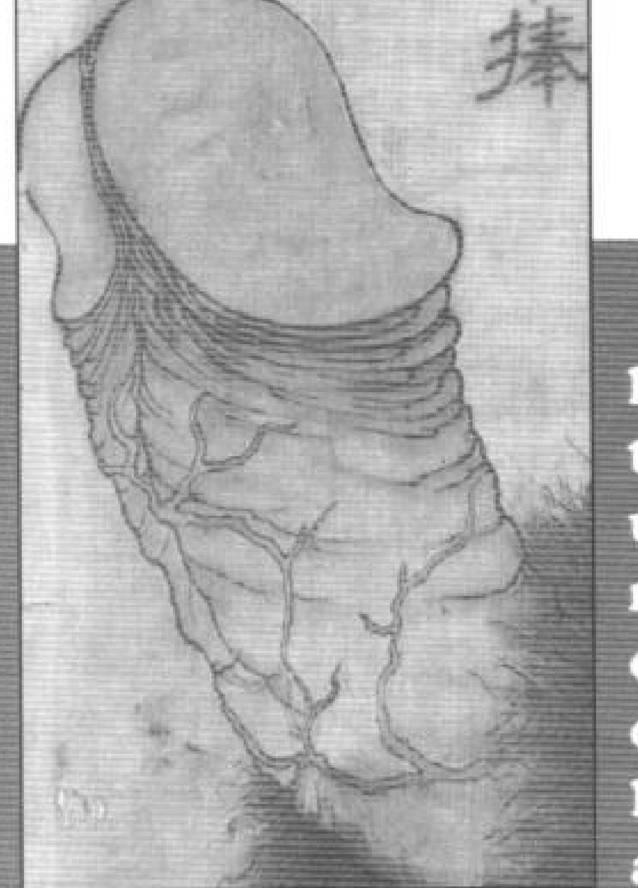
En un manga de política y misterios variados como es *Sanctuary* no podía faltar la mafia rusa. Y el termino empleado para hacer mención a ella es el inglés. Las razones son las de siempre: es un tema que proviene del mundo del cine y de las novelas, donde siempre se ha mostrado una tendencia a usar muchos préstamos (los dobladores y subtituladores de películas americanas son los mayores productores de inglés en katakana).

Luis Alís



Febrero, el mes fértil

Esta fiesta es la polla

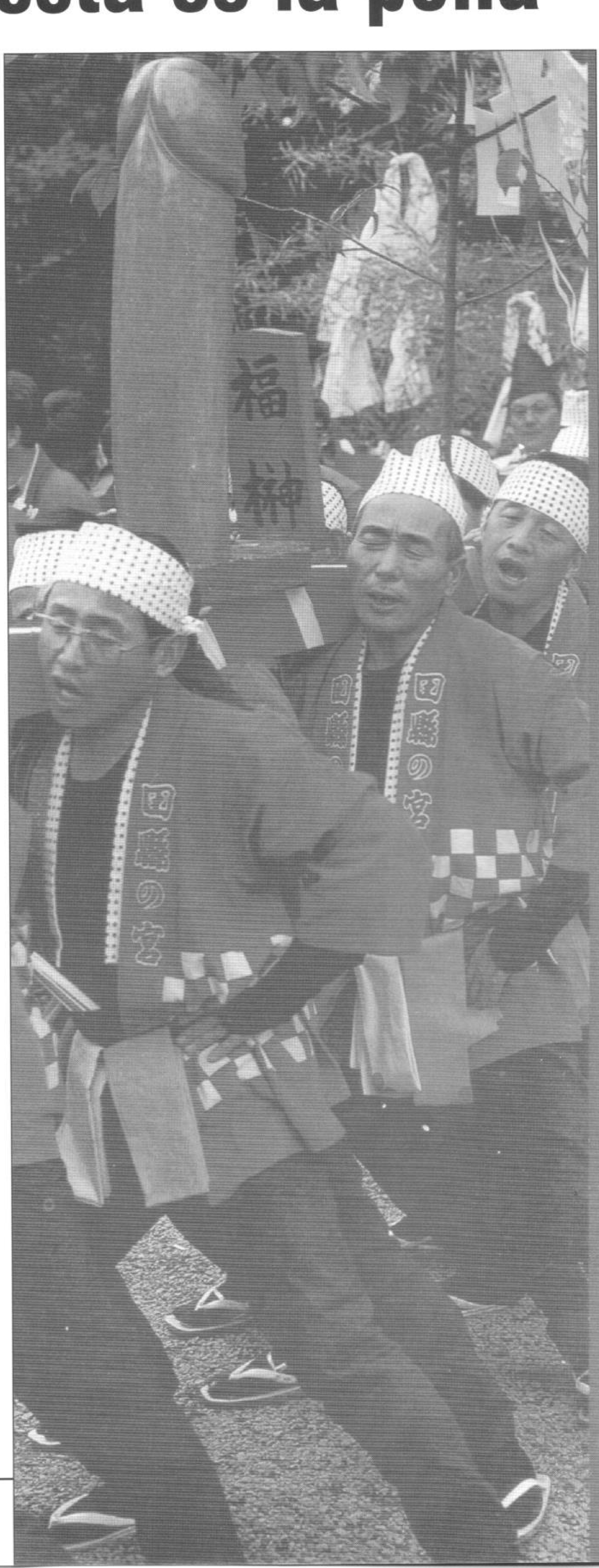


La fertilidad siempre ha sido una de las causas de celebración más corriente en todo el mundo, ya se venere a un único dios o a varios. Pero hay formas y formas, unas más corrientes y otras más alegres y poco ortodoxas, y en este último caso, los japoneses se llevan la palma. Te quedas de piedra al contemplar las diversas celebraciones de este país en honor al símbolo de la fertilidad.

En Tagata se celebra una de las más curiosas. Su atracción principal: la procesión del dios Dankon (Raíz del Hombre). Un pequeño palio, llevado por veinticinco hombres que transportan un enorme (y digo enorme por no soltar una burrada más gorda) falo de cuatro metros de longitud, hecho en madera maciza, viaja de templo en templo repartiendo su bendición. Las autoridades deben escoltar al cortejo para evitar que en el fervor de la fiesta los asistentes al desfile, en su afán de tocar al enorme dios, provoquen la caída de éste junto con sus porteadores y den todos contra el duro suelo. Mientras duran las celebraciones, los puestos ambulantes venden dulces que representan la fertilidad (léase un falo mas pequeñito, no sea que los niños acaben con una indigestión).

En Yokoté sucede otro tanto de lo mismo, pero aquí las cosas se desmadran un pelo. Todo se debe a que Yokoté se encuentra muy al norte del país —para ser







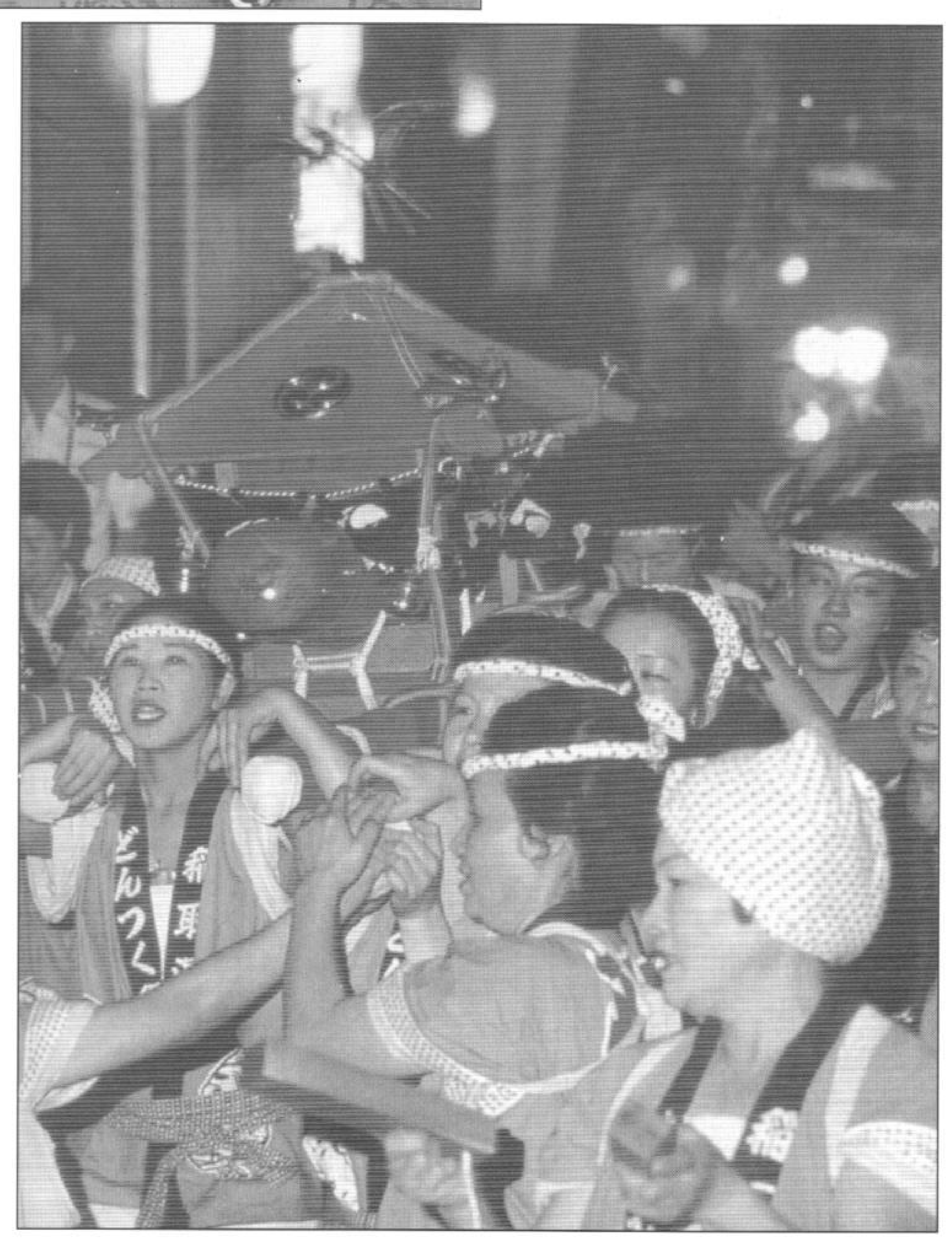
exactos en la prefectura de Akita— y ésto hace que el otoño e invierno sean grises y oscuros. Tras una acumulación de meses sin ver el sol ni en pintura, el paso de los días con un cielo lleno de sombrías nubes provoca en los habitantes de este pueblo una acumulación de apatía (y por algún sitio deben explotar los habitantes). Por ello, cuando llega el 15 de febrero, el día del Nuevo Año lunar, el pueblo salta a la calle para celebrar el festival de los Bonten (iconos que representan a un dios con el aspecto parecido a Dankon). Mientras duran las celebraciones todos los habitantes se reúnen en los templos. Cada barrio o cada agrupación tiene su templo y viste los colores que los diferencian de los demás. Otro complemento del uniforme es la botella de sake, que ayuda a calentar los ánimos, ya que por esta fechas todavía las calles están cubiertas por la nieve y sopla una "rasca" proveniente de Siberia que deja tieso a cualquiera. Durante estos días, gente de todos los templos, vestidos con los uniformes de su agrupación, pasean a la representación de su Bonten: son largos, gruesos y hasta están adornados para que resulten más atractivos, todo depende del presupuesto con que cuente cada templo. Las mujeres llevan en sus brazos pequeños Bonten, que acunan con mucho mimo (yo quiero ser dios) mientras pasean por la ciudad. Los niños y, ¿por qué no?, también los adultos, disfrutan inflándose de pasteles de arroz que representan el símbolo que pasea en los palios.

Resulta bastante cómico ver y oír a los porteadores pasear el Bonten, mientras gritan con fervor e incansable entusiasmo: "yo-i-cho" ("se levanta"), sin que nadie se sienta abochornado por la frase. Pero a medida que la fiesta continúa y las botellas de dos litros de sake (en esta fiesta todo es de proporciones exageradas) comienzan a ser vaciadas de forma alarmante, los ánimos y los calores internos (ya que la temperatura es gélida) comienzan a "levantar el ánimo" de los presentes. Algunos participantes se cansan de mirar el espectáculo y deciden deshacerse de sus vestimentas y lucir sus propias representaciones de sus Bonten, y así convertirse en parte de los desfiles y demostrar el debido respeto a su dios (y de camino coger un resfriado de falo), mientras la fiesta continúa y todo el mundo disfruta lo más que puede hasta que llega la noche, que trae el sueño reparador (para algunos, porque otros habrán decidido mostrar aún más respeto a su dios llevando la fertilidad hasta sus últimas consecuencias, ¿me explico...?).

La mañana siguiente es la más dura: después de la melopea, de pasarse el día dando brincos y arriesgando la salud por sacar su Bonten cuando no se debe, toca pegarse una caminata con el Bonten... de madera. Los fieles recorren cinco kilómetros cuesta arriba hasta llegar a un pequeño templo en la intimidad de la montaña, que representa la feminidad, y es aquí donde los Bonten aparecen desnudos y sin ningún adorno (los de madera). Una vez llegan hasta el templo, comienza el final del rito: una carrera en la que los fieles, portando el Bonten, corren en dirección a la feminidad (que cada uno piense lo que quiera) gritando: "jo yasa, jo yasa" (que significa "¡el grano germinará!, ¡el grano germinará!"). Finalizado el rito, las celebraciones continúan todo el día, y se despiden hasta el próximo año.

Reconozco que la fiesta parece ser muy divertida, es una buena forma de esperar que la cosecha sea buena, totalmente natural, y que se remonta siglos atrás. Por aquella época, un pueblo bien alimentado era un pueblo feliz.

Gonzalo-B. Tello





"¿Zona-Manga? ¿Y eso qué es? ¿Qué? ¿Que tienen un vídeo de mí haciendo qué? ¿Cómo? ¡No! ¡Soy inocente! ¡No tengo nada que ver con sus desapariciones! ¡Eso son calumnias! ¿Quién le ha dicho eso? ¡No, no conteste, hágalo después de la publicidad!"

Igor Mortis, durante la entrevista en *Clónicos Murcianos* sobre el rodaje de los nuevos Relatos Salvajes del Taller de Animación

***

Bien. Esta Hoja de Estilo sobre sonrisas beatíficas y etéreas no me ha dejado muy satisfecho, pero en ella explico lo que pienso del tema. Es difícil decidir qué cubrir en el apartado si las sugerencias brillan por su ausencia. Miento: ya ha habido alguna pidiendo información sobre herramientas y técnicas de entintado, y sobre expresiones. Lo último me he atrevido a empezar a cubrirlo, pero en lo primero creo que pasaré la pelota a alguno de los artistas mangakoides de Berserker. Hay una primera sugerencia en el Cajón Desastre sobre el tema. Se preparará algo. Anticipo, cuanto menos, que en próximas Hojas de Estilo se tratará el tema del "diseño industrial". Ejemplo: ¿se ha fijado alguien que en *Akira* parece que TODO ha sido fabricado por una misma marca? Hay una completa falta de diversidad de diseño en la construcción de los vehículos, las armas y las máquinas en general. Y eso hay que cuidarlo.

En el Oeste vamos de atravesar el espejo límite entre el mundo de la animación y de la imagen real. Los últimos adelantos en la tecnología de los efectos visuales permiten convertir el cómic y la animación en impactantes imágenes cinematográficas. Lo triste es que el resultado habitual se queda en pura pirotecnia sin alma, salvo contadas excepciones. Revisaremos la próxima tanda de suicidas en expándex dispuestos a intentar la transición. ¡...El horror, el horror...!

Y, finalmente, Hércules. Me ha gustado al 100%. Y no sólo a mí, sino que también a Carlos "Darkmind", el más duro crítico Disneysiano. Ya pueden respirar tranquilos...

Juan Gómez Martín
totoro@ctv.es

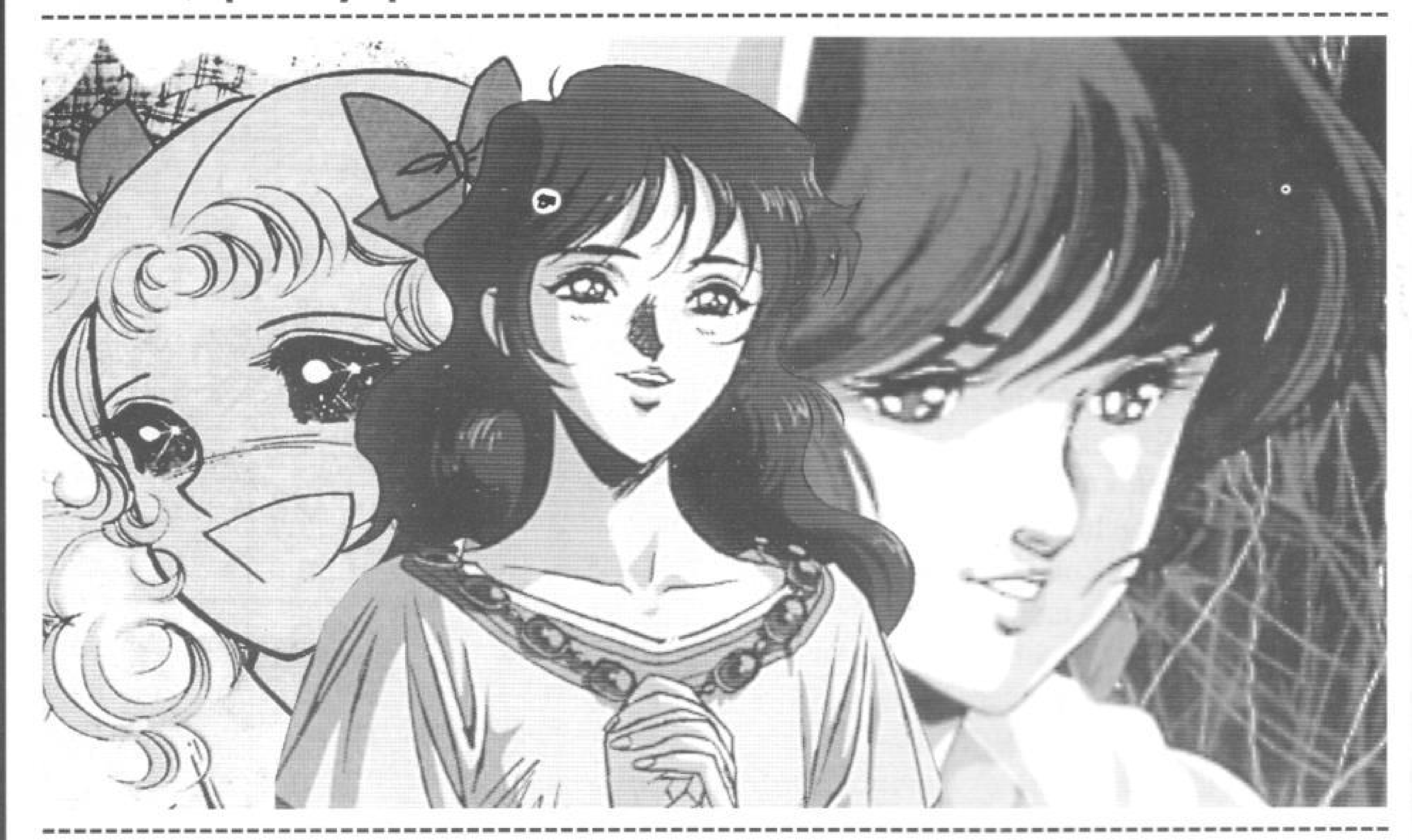
TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

SONRISAS Y LAGRIMAS (Parte II)

Esos maravillosos ojos vidriosos...

Tras el tópico de los "ojos de Heidi", tan despectivamente enarbolado por los herejes descreidos y apóstatas de la religión mangante, se esconde una de las armas más curiosas del artista de cómic japonés. Se dice que los ojos son el espejo del alma, y en el caso del Manga son dos inmensos tubos Trinitrones de 100 hercios y 16:9. Bromas aparte, el diseño y dibujo de la pupila de los ojos es central en la expresividad del cómic japonés, y el caso extremo es aquel donde toda la superficie ocular se transforma en un mar de destellos ocultando la presencia del blanco ocular. Un arma efectiva, que hay que administrar con cuidado.



Ya que mencionábamos las progresiones en la Hoja anterior, no olvidemos que en los "ojos etéreos" también se dan. En Macross eran típicos los casos en los que se empezaba por unos ojos bien abiertos en constatación de algo, y de ahí se pasaba en un parpadeo a la feliz ensoñación. Pero es más fácil todavía de cara a los sentimientos negativos: fijáos como los ojos de Nadia van reforzando poco a poco los brillos en las pupilas, y haciendo que los extremos superiores e inferiores del iris tomen contacto con los párpados. La conclusión sería (que no la tengo porque no encontré la foto, ¡grñak!) la conversión de los ojos en un mar de brillos sobre el negro adivinable a través de las rendijas de los ojos, tanto más si se acercan las lágrimas.



Mi teoría es la siguiente. Pongamos por caso a una Minmei risueña. En la mayor parte de las ocasiones, Minmei tiene sus ojos redonditos como platos y la boca efectuando la sonrisa. El lector recibe la alegría del personaje. Pero hay esas ocasiones en que los ojos se entornan y sólo dejan ver destellos de luz en la oscuridad de la pupila y el iris confundidos en una unidad. Y entonces el personaje ya no sonrie al exterior, sino que lo hace para sí, en un instante de etérea felicidad. Es un regocijo introspectivo, como mucho una constatación de algo que le alegra, un sentimiento que se guarda para sí.

Esta Hoja no pretende ser un tratado sobre el dibujo de ojos en el Manga, pero no puedo evitar sacar a colación uno de los diseños más hermosos del Anime japonés, que descubrí en el primer NewType que tocaron mis manos. *Historias de las Cinco Estrellas* es uno de los Animes más hermosos en términos de diseño de producción de personajes. Además, mientras que en *El registro de la guerra de Lodoss* los diseños de **Nobuteru Yuuki** quedaban empantanados en la pobre fluidez de animación y los efectos especiales, aquí se presentan en toda la gloria de una lujosa producción. En estas imágenes los ojos de los protagonistas se hayan al borde del efecto etéreo, pero aún conservan direccionalidad, lo que los hace plenamente expresivos. Atentos a los detalles del dibujo, cómo afecta la sombra de las órbitas a las diferentes secciones del ojo, algunas quedando totalmente en negro a excepción de los destellos, confundiéndose con la densidad y riqueza de los párpados. En fin, una maravilla de diseño.







En ese momento el personaje ya no comunica con el lector: impone una distancia, un momento de emociones privadas. Ya no estamos dentro de su cabeza.

¿Significa esto que no se debería utilizar este recurso? Todo lo contrario, por una simple razón: ese retraimiento de su exposición ante el lector embellece enormemente al personaje, y le dota de un poderosísimo atisbo de vida. Tenemos pues razones poderosas para recurrir a los "ojos etéreos", pero también para hacerlo con sobriedad.

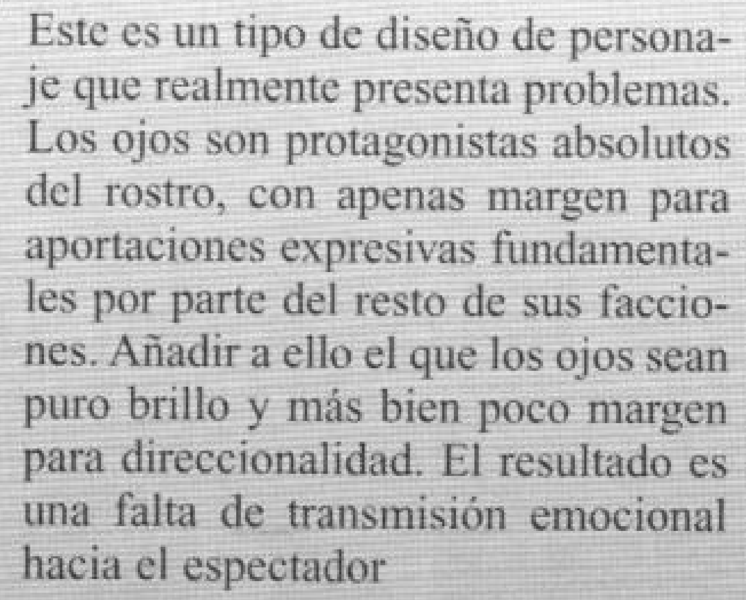
En todo caso, es un recurso mucho menos peligroso al ser utilizado en expresiones de tristeza o de dolor, ya que lo primero implica una emoción que va al interior antes que al exterior, y en lo segundo la propia expresión física (crispación y ojos entornados en tensión) lo justifica.

La clave del dibujo de los "ojos etéreos" consiste en eliminar la direccionalidad de la mirada: en un dibujo normal de los ojos uno puede percibir sin problemas la exacta dirección a donde apuntan estos. En la modalidad "ojos etéreos", lo primero que deja de distinguirse es el circulito negro (por lo general) de la pupila, perdido en un iris oscuro que abarca toda la superficie ocular. Y todo ello plagado de lucecitas y destellos. Sin la distinción de la pupila no hay sensación de dirección. Parece que el personaje no esté mirando a nada en concreto, que sea un mirar hacia dentro de sí.

Y el problema con un personaje que esté mirando hacia dentro de sí constantemente es que no le dice mucho al espectador.

Y que parece un poco bobalicón, también.

En el Shojo Manga tradicional, los "ojos etéreos" son de rigor. Y sí, todos los protagonistas son un poco bobalicones, pero es que va de eso. Las obras modernas se cuidan mucho de abusar de ello. Curiosamente, si uno se fija, las CLAMP, candidatas perfectas a recibir la acusación de abusonas, apenas utilizan la técnica. Los ojos que dibujan, por muy recargados que lo hagan, casi siempre conservan la direccionalidad. Una forma de conseguir el mismo efecto "etéreo" consiste en hacer que el personaje, simplemente, cierre los ojos. Lo que pasa es que no sé qué es peor.



Este es un tipo de diseño de personaje que realmente presenta problemas. Los ojos son protagonistas absolutos del rostro, con apenas margen para aportaciones expresivas fundamentales por parte del resto de sus facciones. Añadir a ello el que los ojos sean puro brillo y más bien poco margen para direccionalidad. El resultado es una falta de transmisión emocional hacia el espectador



Y no debería de concluir sin indicar que hay artistas que en su obra prescinden sistemáticamente de esta técnica. El primero de ellos siendo el mismísimo Miyazaki, y siguiéndole gente como Otomo. En fin, aún me estoy dejando cosas en el tintero, que aquí hay mucho que matizar. Que alguien me pase el colirio, por favor.

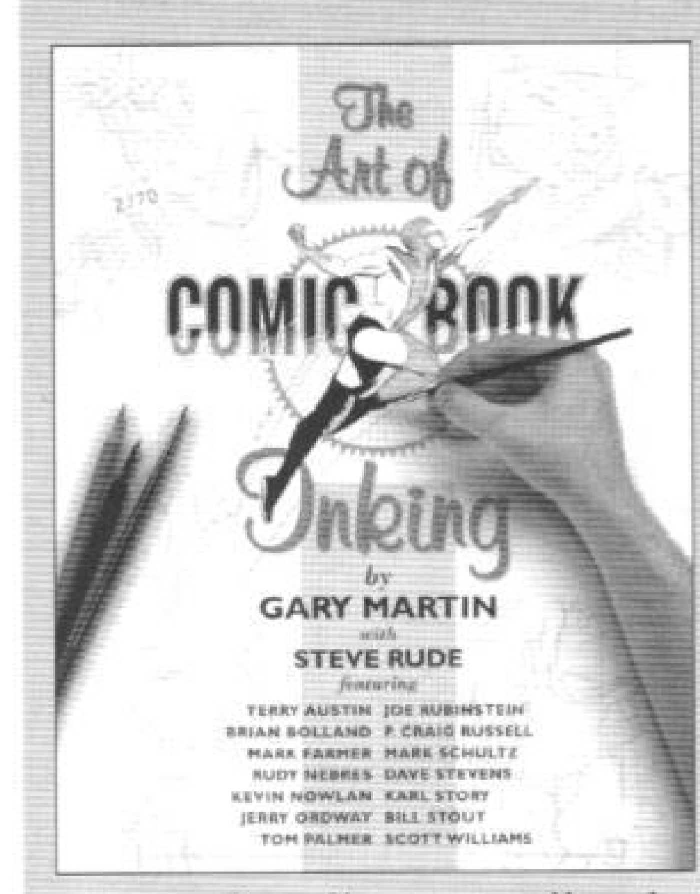


Momentos terribles en Macrosslandia. Mientras que en la serie de TV y la película los ojos etéreos se usaron comedida y prudentemente, en Macross II el derroche fue absolutamente contraproducente. Sobre todo al tratarse de la variante "el brillo anega mis ojos", en la que las áreas de brillo principal superan en cobertura a las pupilas, proporcionando una mirada de cordero degollado bastante tonta. ¡Qué lástima de OVA!



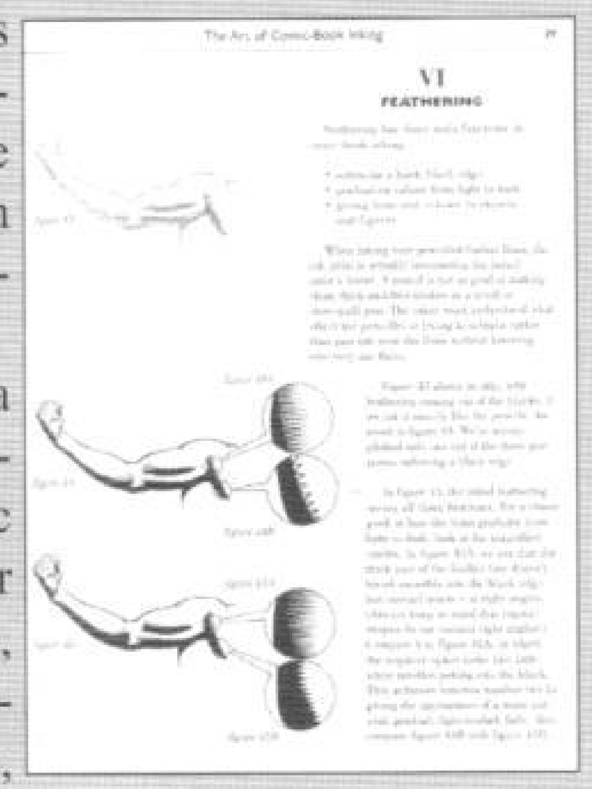
TALLER DE ANIMACION

CAJON DESASTRE



The Art of Comic Book Inking pretende ser una guía para novicios en el arte del entintado de comics. Su autor, Gary Martin, cumple la papeleta básica de la tarea, pero la obra se queda lamentablemente corta.

El primer bloque de información se dedica a lo esencial: consejos para adquirir una base como dibujante que no se restrinja al cómic; lista de herramientas, con especial hincapié en la elección de trabajar con pluma o pincel; cómo lograr los diferentes grosores de trazo y cómo escoger el más conveniente en cada aspecto del dibujo, su significado en términos de iluminación y perspectiva; diversos estilos de tramado manual o por transferibles; hincapié en el dibujo e iluminación de rostros, escenas ciudadanas; pequeños trucos para resolver situaciones difíciles; consejos prácticos a la hora de realizar encargos comerciales o presentar un portafolio; la distinción entre el estilo del dibujante y el propio del entintador, etc.



En todo esto se va la mitad del libro. La otra mitad consiste en agarrar un conjunto de entintadores de prestigio en el mundillo del cómic americano de superhéroes y ponerles a trabajar sobre unas páginas dibujadas por Steve Rude, incluyendo sus comentarios sobre la técnica utilizada y los pies de que cojean. El resultado es, me temo, aburrido.

Porque el estilo de Rude, en Nexus (la obra de la que se extraen la mayoría de ejemplos), es demasiado simple y rígida (desde un punto de vista simplista, entendámonos) como para que las mínimas variaciones del entintado entre los catorce profesionales invitados lleguen a sostener el interés más allá del tercer ejemplo.

Se entiende la intención: es el planteamiento del entintador como equivalente del director de fotografía cinematográfico, cuya misión es que el sentido visual del director se transmita de la manera más clara posible, sin contaminarla de sus propias opiniones si no son requeridas. El original a entintar requiere ceñirse estrictamente a esa ortodoxia.



Pero es una oportunidad perdida. En plena era Image, y sobre todo teniendo en cuenta las referencias despectivas de estos entintadores al barullo visual en que suelen acabar las páginas de tal estilo (opinión que comparto por completo), es vergonzoso que escabullan la solución de tales situaciones. Lo que aquí hacía falta era una variedad de estilos de dibujo, y al menos dos o tres soluciones de entintado por estilo. Lo que tenemos son quejas de cada profesional sobre cómo el estado del original les obligó a copiar los lápices al gusto propio de material y situación, cómo apenas podían hacer nada que les distinguiera a los unos de los otros, y palmaditas en la espalda sobre lo buen dibujante que es Rude y lo buen entintadores que son todos.

Total, que la mitad del libro es un desperdicio casi total. Con sólo tres ejemplos de entintado habrían bastado para contar lo que se hace en catorce. Esto hace que la relación calidad/precio no sea muy allá que digamos.



Habiendo leido hace poco el Taller de Manga de Toriyama publicado por Planeta-DeAgostini, me quedo con la sensación de que la compra más práctica sería este pequeño gran manual práctico del autor de Bola de Dragón, junto a la de algún manual de esos de Parramón o cualquier otro en el apartado de manuales de dibujo y pintura de cualquier librería. Y algún ejemplar del japonés Comickers. Lo confirmaremos.

TALLER DE ANIMACION

AL OESTE DEL EDEN

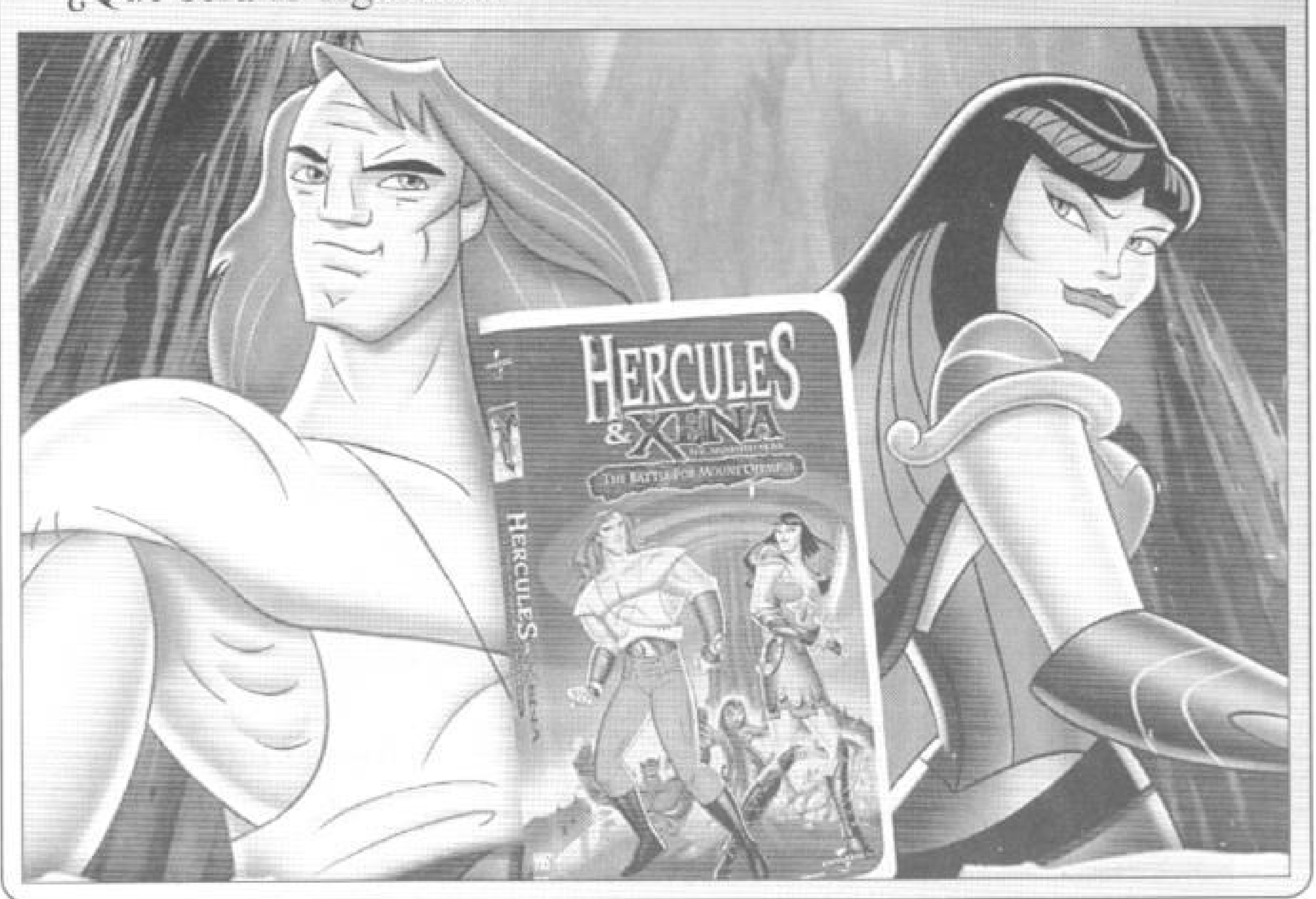
Guerreros de la virtud puede que resulte una experiencia única. La película está producida por la **MGM**, pero la dirección es de **Ronny Yu**. Un quinceañero, Ryan Jeffers, es transportado mágicamente al mundo del Tao, en el que los cinco guerreros de las virtud, canguros antropomórficos expertos en filosofía y artes marciales le ayudan frente al villano Komodo. Los guerreros encarnan en nombre e inspiración a las virtudes taoistas.

Lo más importante a señalar sobre esta producción es que, aunque el dinero sea occidental, el estilo es el del fantástico oriental, del cual en España hemos visto muy poco (*Una historia de fantasmas china*, por ejemplo). Esto no va a ser un *Tortugas ninja*, para nada: estamos hablando de esas coreografías superelaboradas y preciosistas, esas iluminaciones mágicas, esos hilos narrativos románticos y de honor y vida después de la muerte. Y, sobre todo, esos magníficos combates entre especialistas que efectuan acrobacias elevados por cables. He visto parte de ello en cierto material publicitario, a actores sumergidos bajo kilos de látex y de mecanismos animatrónicos, y es impresionante.



Resulta inesperado, pero de lo más lógico. Un pensaría que la versión animada de *Hercules y Xena* iba a ser la típica adaptación en estilo neutro tipo *HeMan*, *Patrulla-X*, o *Los Auténticos Cazafantasmas*, y lo que nos encontramos es una estilización que coincide con lo que viene siendo habitual en emisoras como la **Cartoon Network**: la caricatura feista, en mayor o menor grado. Desde los ultradesagradables Ren & Stimpy hasta el elegante Batman. Pero más curioso aún es que la propia **Disney** haya apostado por ella en su último producto… esto… *Hercules*.

¿Qué será lo siguiente?



Lo admito: esto ya es relleno desesperado, pero ahí va.
Ultimas actualizaciones en software:
–La versión 2.8 de Electricimage Animation System ha empezado a circular en beta. Añade capas de textura infinitas, incluyendo procedimentales y soporte Renderman; esqueletos IK deformadores de mallas; acabado Anime, y tropecientas cosas más.
–3D Studiomax R2 también ha aparecido hace poco, y ofrece modelado mediante NURBS; características específicas para modelado de cara al diseño de videojuegos; kit de desarrollo de enchufes adicionales, y sopotocientas cosas más.
–The Animation Stand, programa de animación tradicional asistido por ordenador para plataforma Macintosh, soporta ahora equipos multiprocesador. Y etc.

Tortugas Ninja: La Siguiente Mutación es la nueva serie de imagen real de los famosos quelonios espasmódicos. La serie funciona tan bien en los USA que ya ya han trasladado a los horarios de máxima audiencia infantil. Las tortugas son ahora mayores, y se les ha unido un nuevo miembro femenino (¿"Oh, no"? ¡¡¡Oh, síííí!!!), Venus DeMilo. El antiguo enemigo habitual, Shredder, ha sido sustituido por una nueva plétora de villanos. Datos favorables: los creadores de la serie de cómic original, **Kevin Eastman** y **Peter Laird**, intervienen activamente en el proyecto, así que quizás la cosa tenga más parecido a la versión original. Los trajes no son los cinematográficos de la compañía de **Jim Henson**, pero proporcionan un nivel de calidad poco habitual en la programación infantil televisiva. Y no olvidemos que ya ha empezado la producción de un cuarto film de la serie. ¿Lograrán triunfar en Europa?





¡...EL HORROR, EL HORROR...!

Oh, sí, ñoras y ñores, eso que se ve en la foto es nada más y nada menos que Nick Fury, agente de Shield. O, para ser más exactos, **David Hasselhoff**, el protagonista de *El Coche Estupendísimo* y *Los Michelines de la Playa*. Protagonizando una película televisiva basada en el cómic de la **Marvel**. Y lo peor de todo es que, por lo que cuentan, el resultado es bastante decente.

En fin. El caso es que los avances en efectos especiales hacen que trasladar el género del cómic superheróico al cine sea más viable que nunca... técnicamente. En la práctica, el problema básico en esta clase de producciones es la bondad del guión y la dirección, aún por encima del presupuesto. Es lo que diferencia un *Superman* y un *Batman* de un *Spawn* o un *Batman y Robin*.

La **Marvel Entertainment Group** parece decidida a llevar a cabo varias de sus promesas cinematográficas y televisivas. Este es el estado de la cuestión:

–*Nick Fury, agente de Shield*. Repetid conmigo, en vuestra mejor imitación de Marlon Brando: "...el horror, el horror..." Y no vale cerrar los ojos, cobarlde.

–*Blade, el cazador de vampiros*: el protagonista es **Wesley Snipes**. Acaban de terminarla, así que habría de estrenarse en cualquier momento. Culpable: la **New Line**.

–*Los cuatro fantásticos*: todo el mundo recuerda que de esta serie se hizo una película que acabó en el limbo. La producción actual aún está en fase de escritura del guión. Se sabe que el origen del grupo se basará en la nanotecnología y no en las radiaciones cósmicas, y que el villano será el Doctor Muerte (encarnado por... ¿**Hugh Grant**? ¿COMORL?). Los perpetradores son la **Twentieth Century Fox**.

–*La Masa* (¿quedaré como un giliflauta si no los llamo en el inglés original, *Hulk* y todo eso?): acaban de empezar la preproducción. La Masa es más cercana a la serie de los 70, en vez de la versión de **Peter David**, y sería animada en tres dimensiones por la **ILM**. Se habla de **Jeff Daniels** o **Johnny Depp** para el papel de Bruce Banner. Para estrenar en el verano de 1999. Una producción **Universal**.

–*El hombre de hierro*: todavía en desarrollo. El candidato a vestir la armadura es **Nicholas Cage**. El malvado puede ser Mandarín o Modok (y los alegres muchachos de IMA). La armadura será también un efecto 3D. Reincide la **Twentieth Century Fox**.

–*Estela plateada*: será una serie de dibujos animados al estilo de La patrulla-x (lo cual ya es un punto), pero incorporando más grafismo 3D. Se pretende que el estilo gráfico se acerque lo más posible al del **Kirby** original, combinándolo con infografías espectaculares (realmente lo uno se presta a lo otro, si se piensa bien). Produce **Saban** (y aquí tiene la oportunidad de hacerse perdonar muchas cosas, que sabemos que puede).



–*Spider-man*: cuando se aclaren sobre quién tiene los derechos de qué, empezaremos a albergar alguna esperanza. En principio será **James Cameron** quien dirija. Según rumores sin confirmar, los derechos revierten a la **Marvel** este fin de año, y Cameron empezaría la preproducción a principios del que viene. El actor sería un canadiense desconocido, cuya figura ya habría sufrido el Cyberware-escaneo de rigor. Produce la **MGM**.

–*La patrulla-x*: no está claro quién dirigirá, pero de momento la cosa parece a cargo de **Bryan Singer** (*Sospechosos habituales*). Parece que quieren que la historia sea muy seria, hasta el punto de prescindir de los nombres-código de cada personaje. Algunos de los mismos serán efectos 3D (el Hombre de hielo, Apocalipsis?). Se hablaba de **Angela Basset** para Tormenta. Ellos otra vez, la **Twentieth Century Fox**.

Por supuesto, no es sólo la Marvel la que se frota las manos pensando en cobrarnos en la taquilla. Ya sabemos del próximo proyecto de *Superman*, actualmente en reescritura tras haber asumido **Tim Burton** los deberes de dirección, y cuyo papel protagonista está reservado a un improbable **Nicholas Cage**. **McFarlane** ya está cociendo el *Spawn 2* con sus FXamiguetes de **Banned from the Ranch**, y por ahí anda el *Steel* de la **DC**, que curiosamente aún no se ha estrenado en España.

Pero eso ya es otra historia.

Dísney WATCH: HERCULES



Lo admito. Fui a ver *Hércules* con la peor de las predisposiciones. Al fin y al cabo, la publicidad no me auguraba nada bueno: *Aladín* 2.

Aunque *Aladín*, a primera vista, parecería un producto con todas las papeletas para hacerse un hueco en la historia de la **Disney**, lo cierto es que era puro cliché técnico, una sucesión de recursos narrativos… no, atajos sería la mejor descripción. Personajes resultones, figura graciosa y de humor enloquecido, malo presuntamente fascinante, algún que otro efecto infográfico… Todo según las normas de la casa.

Pero la animación era corrientita, el protagonista absolutamente estándar, el final desinflado y demasiado breve, y una historia sin alma. Cometía el mismo error que *Roger Rabitt* (aunque este film se salvaba por los pelos): intentar tan desesperadamente ser gracioso que implotaba en el vacío de su contenido por el peso de su alarde y presunción. En fin: *Aladín* me dejó totalmente indiferente. Cada vez que me hago la lista de los films más recientes de la casa, es el que más me cuesta recordar.

"El mismo equipo que *Aladín*", "Humor a raudales". ¡Tiembla, Gómez! Pero no. Contra mi pronóstico, *Hércules* ha resultado ser una experiencia de lo más agradable. En primer lugar, lo más refrescante del film es que su pretendido mensaje, "el significado de ser un héroe", guía el recorrido de la aventura sin machacarnos en las meninges la moral del cuento. Es casi una excusa para ver el juego de unos personajes interesantes.

Y en segundo, el aire de tragicomedia moral de **James Stewart** que exhuda el film. Uno sabe de antemano cuál va a ser el recorrido de la historia y los personajes (aunque admitamos que en el último cuarto de hora uno llega a tener dudas), pero es una de esas eternas fórmulas que, aun repetidas hasta la saciedad, siempre funcionan. Por así decirlo, Hércules demuestra la superioridad de algunos clichés antiguos del cine americano sobre los actuales de la casa.

Meg es **Barbara Stanwickz**, absolutamente. Respira ironía de mujer fatal redimible y con corazón de cine en blanco y negro. Excepticismo que se niega a dejar pasar la esperanza, pero que acaba vencido por el amor, sin dejar por ello de soltar esas frases afiladas de las heroinas del Hollywood añejo, aun al borde de la muerte.

Hércules resulta bastante natural y razonable en su comportamiento y arco moral (esa primera reacción al encontrarse con su padre olímpico es impagable). Sí, es la consabida trayectoria de auge, engreimiento, caída y redención, pero insisto en que sigue siendo válida en todas sus formas.

Filoctetes… ¿para qué seguir? El eterno entrenador del chico, que se las sabe todas y que ha sufrido mil decepciones. Personajes eternos.

Pero quien roba el show es, definitivamente, Hades. Es **James Woods** cien por cien, y se come crudo al encumbrado **Robin Williams**. Ya le había visto actuar en alguna comedia, y prometo que el doblaje que le han hecho es fiel a su personalidad en esos papeles. El malvado más adorable. Pero si es que el pobre tiene que aguantar a esos engreidos del Olimpo mientras le toca la faena más desagradable. Y, en el fondo, todo lo ha hecho por favorecer al chico. ¿O no?

Lo más importante es que Hércules, tanto por la naturaleza del relato, por la manera en que está contado, y por las elecciones de estilo que se han hecho en su producción, carece de la autoimportancia típica de los últimos productos Disney, que no sirven más que para elevar a la cumbre a las películas de forma que, con el habitual traspiés, caigan de más alto y se estrellen. Que es lo que en mayor o menor grado ha ido ocurriendo desde *Aladín*. No sólo eso, sino que *Hércules* no tropieza en absoluto.

Vamos a ver: en cuanto vi el coro de musas en plan "gospel de *La pequeña tienda de los horrores* de **Henson**" pensé: hasta en la sopa y hasta hartarme. Pues no: de lo más comedidas sus apariciones. Y los chistes basados en elementos del presente trasplantados al pasado: pues menos de los que me temía.

Añadir a eso un sentido del humor muy autoparódico, con la burla del "merchandising" que rodea a los propios productos Disney. Un diseño de personajes que es el mayor acierto gráfico de la casa en mucho tiempo, equilibrio entre las tendencias **Cartoon Network** y la tradición remozada por el CAPS habitual (**Scarfe** se ha cubierto de gloria). Una música que, aunque pueda disgustar a algunos, era una asignatura pendiente.Y una animación que casi prescinde de alardes innecesarios e inadecuados al estilo general.

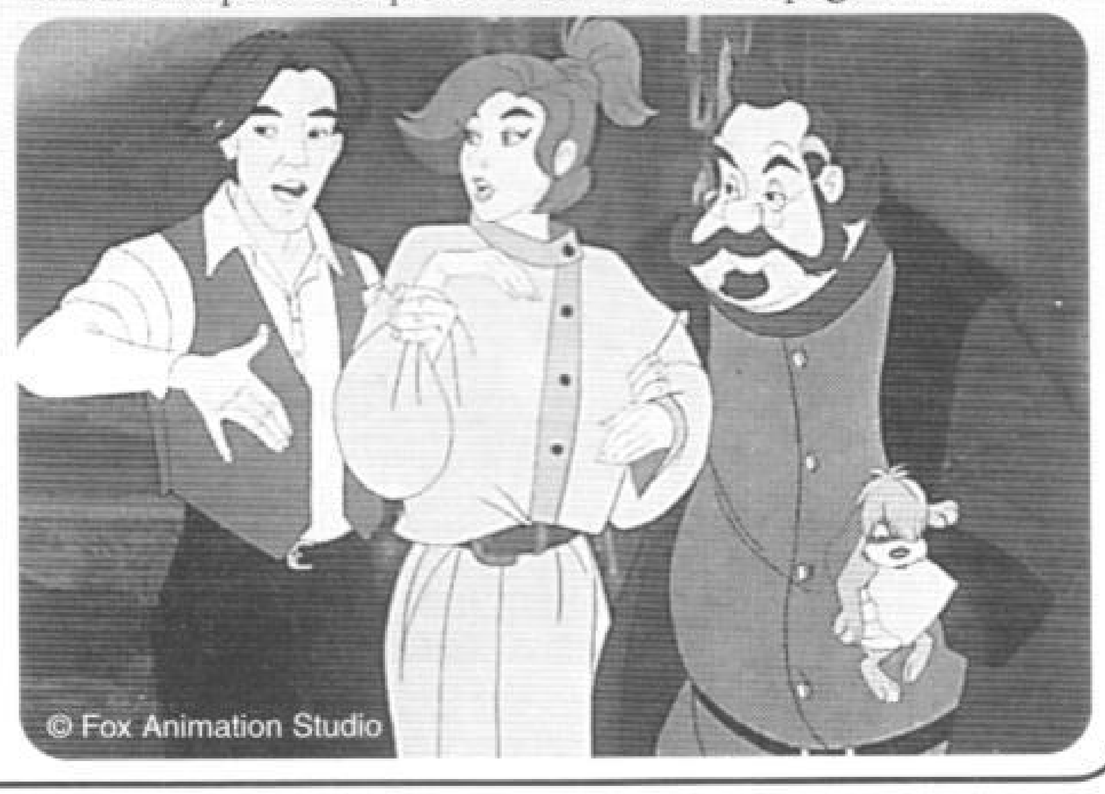
Aunque en este film hay auténticos hayazgos animados: Hércules bebé es divertidísimo en su hiperactividad y su incapacidad de mantener la atención sobre algo durante más de cinco segundos; Pegaso potrillo es tal para cual; la modulación emocional de Meg abraza con todas las consecuencias el cliché de la mujer fatal que se rehabilita por amor; las musas resultan exhuberantes en los números musicales, y para gran suerte nuestra sus intervenciones van en plan "lo bueno, si breve…". Y Hades… Hades es sencillamente tremendo.

Tiquismiquis: pues sorprendentemente pocos. Como mucho, que los rasgos de Hércules, sobre todo la articulación de sus cejas en la expresión, sean tan estándar Disney (Aladín y compañía); o que la hidra infográfica, aunque impresionante, aún tiene un acabado demasiado bien sombreado, que encaja más en la unidad de estilo de un *La Bella y la Bestia* que en la del caricaturesco *Hércules*.

En fin: para pasar un rato estupendo con una comedia ligera en gravedad y cargada de amabilidad.

Hasta que Disney estrene *La leyenda de Mulán* (o *La Princesa Mononoke*, ya que estamos) tendremos rondando a toda una pandilla de aspirantes a su trono. Los que hayan seguido las noticias del Oeste sabrán de las películas de animación que productoras como la **DreamWorks**, la **Warner** o la **Twentieth Century Fox** han lanzado para intentar pescar en el mismo oceano de ganacias. La primera en pasar la prueba del algodón será *Anastasia*, dirigida por **Don Bluth**, alguien capaz de lo mejor y lo peor (*La princesa cisne*, *Fievel y el nuevo mundo*, *En busca del valle encantado*).

Y por cierto que la Disney les ha declarado la guerra oficialmente, al haber sido reclutados varios de sus animadores estrella para esta producción. Roma no paga a traidores.



TALLER DE ANIMACION

RATOS SALVAJES

Javier "JavHunter" Sánchez dormita frente a su ordenador, tras una noche de duro trabajo.
–Mnnsbsbs... rrrrnk... ffffffftlitossssnnn... mse ha vuelto a colgrr... ¿Y el Tallrrr...? No llgms... No llegamosss...
Aún en sueños, su ceño se frunce, una gota de sudor perla su frente.
–Mngh... Kn... ¿Quién... eres tú...? Rrrrnk... K-k-k-k-k... Sal de mi cabz... Saaal... d-
El monitor se funde de un chispazo. El disco se reformatea sólo. Javier, en sueños, sonríe, una sonrisa ominosa con música de Jerry Goldsmith (a través de la SoundBlaster).

–A mí me pone un CthulhuBurger con patatas fritas y una coca.
–Y a mí un NecronoBeicon.
Carlos y Gonzalo almuerzan en el Lovecraft's Fried Lloigor tras una dura sesión de rodaje.
–Ese negrero de Igor Mortis... Me gustaría que Juan apareciera de una vez y lo mandara a hacer gárgaras. Ya llevamos dos del MangaZone accidentados y él se va de vacaciones por ahí. ¿Por qué pegas esos saltitos?
–Me meo too.
Ambos se van al WC, decorado al más puro estilo Giger. Están orinando cuando un destello les ciega. Al girarse, una visión ESPANTOSA golpea sus ojos.
El ser, apoyado en la pared, chorreando sangre, despellejado vivo, el músculo brillando en fluido corporal, dibuja sobre la pared un mensaje inequívoco: "I AM FERNANDO. JELP ME. I'M IN JELL".
–¡Fernando! ¡La madre...! –dice Gonzalo.
–Disculpa la corrección, pero "help" y "hell" son con hache, no con jota. Hummm...
Fernando, ante la indicación de Carlos, pone cara de pocos amigos. Un flash y desaparece de la habitación. Carlos y Gonzalo se miran.
–Jotas otra vez. ¿Qué significará?
–¡Pa que vuelvas! –sentencia Gonzalo.

Mientras tanto, en el mundo del ordenador...
"Programa de ciclo de luz en la rejilla"
–¿Que se formará una moto en 3D alrededor mío? –confirma Juan –No sé yo esto. Así que tan sólo he de coger esta barra luminosa yyyYYYIIIAAAAAAH!!! ¡QUE ALGUIEN PARE ESTA COSAAAA! ¡QUITAOS DE ENMEDIO! ¡QUITAOS DE ENMEDIO!

De regreso al mundo real...
Ciudad Sanitaria La Fe. Valencia. Unidad de quemados. 23:45. La enfermera MariPendon guía a los residentes hasta el cuarto marcado con el nombre de Alis, L.
–Un caso muy interesante: un accidente en el rodaje de "La Patrulla J". Como ven, las quemaduras se extienden al 132,5% de su cuerpo. Ahora es más bien un despojo humano.
El cuerpo de Luis apenas es visible entre el amasijo de vendas y apósitos. Tan sólo su ojo, inyectado en sangre, parece clavarse en la enfermera, que no demuestra ninguna compasión. Pendon saca un juego de varillas de tejer.
–Pensamos que las quemaduras cauterizaron todas las terminaciones cutáneas del dolor. Para ilustrar la tesis, clavaré estas agujas en zonas normalmente sensibles... digamos que en esto y en ello, oye.
El ojo de Alis se dilata cual tiranosaurio de Parque Jurásico.
–¿Lo ven? Ni una queja.
–¿Y no será que no oímos nada porque tiene la boca vendada? –sugiere la estudiante más tímida del grupo, en un ramalazo de audacia.
Pendon, desaprobadora, chasquea su lengua y, con expresión perdonavidas, replica a la muchacha.
–Pero qué cosas tienes. Va, voy a destapársela a ver si te convences de que no siente un...
–¡¡¡HOOOOORRRRLLL!!!
Todo ocurre en un segundo: los brazos se sueltan de las presillas, agarran las agujas y se las clavan a la enfermera en sendas ambas. De una exhalación, el momio viviente atraviesa el cristal y se pierde en la noche valenciana.
Bajo los puentes del Turia, se escucha un rugido estremecedor.
–¡Aaaaarrh! ¡Yo ya no soy Luiiiss! ¡Ahora soy... BarkMan, con B de Barbate! Que lo sepas.

Una figura oscura, diríase humana, se yergue en la estación del metro. Hace ya horas que han cerrado. Parece vestir una capa larga y zapatos raros. Sus facciones son dudosas entre las sombras, pero lo cierto es que recuerdan terriblemente a las de... ¿Brad Pitt?

Al día siguiente, en el plató, Eva, Gonzalo y Carlos examinan el tronco giratorio donde quedó Penadés. Sienten que algo les atrae hacia el conjunto de objetos empotrados en la madera.
–Hombre, qué curioso: un Tetris de bolsillo repujado en oro y con extraños símbolos de oscuro significado y tenebrosas implicaciones –señala Gonzalo. – Me lo quedo. A ver dónde hay unas pilas alcalinas...
–¿Puedo quedarme yo con este cetro de plata y brillantes? –pregunta Eva.
–¿Por qué no? Parece sacado de un Shojo Manga, ¿verdad? –ríe Carlos.
–Ja, ja. Es verdad. A ver, déjame... ¡Por la plata del cetro, dame el poder, ja ja...
¡¡¡FLAAAAAAAAASH!!!
Un fogonazo y Eva no está. El suelo está perdido de flores. Carlos la busca, nervioso.
–¿Eva? ¿Eva? ¡EVA! Vaya, ya la hemos liado.

Javier sigue soñando, sueños que no son suyos. Una conciencia negra planea sobre el MangaZone. Han regresado.



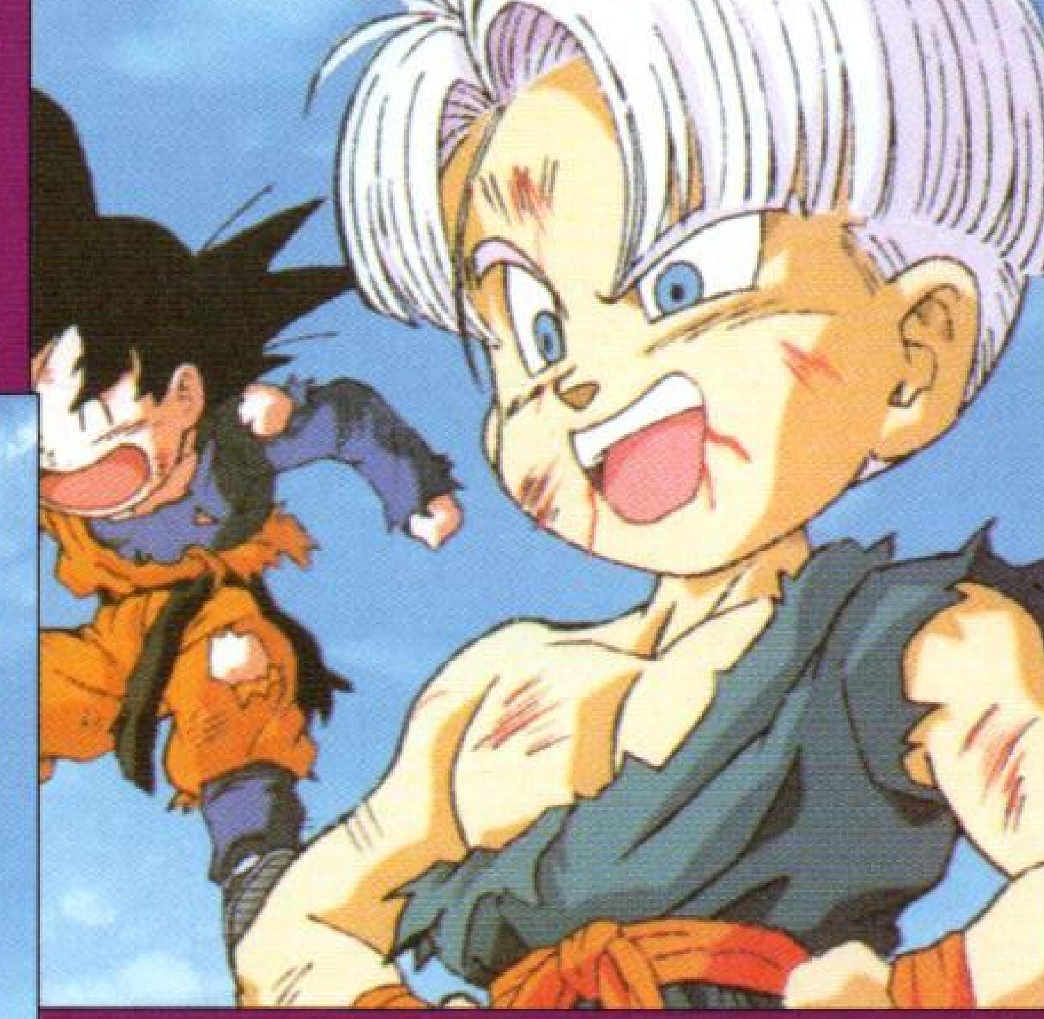
EL COMBATE DEFINITIVO

(Cariño, ¿fango de postre?)

Bueno, aquí va la definitiva (no se lo creen ni ellos). *Dragon Ball Z, El combate definitivo* es la última de las películas de *Dragon Ball Z* que le quedaban por editar a Manga Vídeo en nuestro país, y desde el día 22 de octubre ya está a la venta en tiendas y videoclubs. Esta cinta continúa y pone punto final a la trilogía del legendario supersaiyajin Broly empezada en *Estalla el Duelo,* que había encontrado su fin ante los poderes combinados de Gokuh, Gohan y Goten en la anterior película de Manga Vídeo, *El regreso de Broly*.

La película nos narra las aventuras de Goten y Trunks quienes, junto a Krilin y su esposa, la androide nº18, acaban en la isla de un loco multimillonario que se dedica a experimentar genéticamente con monstruos. En principio, no parece ser nada que no puedan manejar los dos pequeños con la ayuda de nº18, pero lo que nadie podía imaginarse es que el millonario había encontrado un poco de la sangre de Broly después de la muerte de éste y, siguiendo un proceso a lo Parque Jurásico, consigue clonar al guerrero legendario. Claro está, éste se descontrola y empieza a soltar sopapos a diestro y siniestro repitiendo su ya clásico Kakarotto, confundiendo a Goten con su padre. Sin embargo, el clon se encontraba lejos de poseer el poder del original, y en mitad del combate la imperfecta criatura empieza a deshacerse en una especie de fango verdoso. Y mientras Krilin (ejem) y su esposa se enfrentan a otros tres monstruos genéticos, los dos chiquillos se enfrentan al reto de su vida (antes de que éste se muera solo, vamos).

El combate definitivo, que de definitivo no tiene nada en absoluto, es a fin de cuentas una película más de *Dragon Ball*. La animación mantiene como siempre una gran calidad, con emocionantes y bien coreografiadas escenas de combate. De la música no cabe decir nada más, vamos, cumple su propósito comedidamente, pero no merece la pena ni siquiera molestarse en escucharla sin la película. El único detalle original es que al menos no tiene que llegar Gokuh ni Gohan para encargarse de Broly, sino que son los dos chiquillos los protagonistas absolutos de la cinta, que ya era hora, vamos. La edición de Manga Vídeo sigue el mismo patrón de siempre: los mismos dobladores, la misma *Onda Vital Ya*, y otra vez Broly bramando gritos sin sentido mientras que en la versión original lo único que berrea siempre es "Kakarotto". Como película de *Dragon Ball* no está nada mal, y además ésta es de las más divertidas. Ya sabes, si te gusta Dragon Ball...



DARKMIND

NEON GENESIS EVANGELION

GENESIS 0:3



Las últimas noticias que tenemos acerca de *Evangelion* en España (al menos en cuanto a la edición en vídeo de la serie) aseguraban un éxito relativamente inesperado. Y es que si no había una buena acogida a una serie como esta, hubiera dado bastante que pensar.

Lo cierto es que Manga Films va viento en popa con Eva y ya ha sacado su cinta de Genesis 0:3. En ella tenemos los episodios 7 al 9 y seguimos con la calidad de siempre: un doblaje impecable, unas mezclas de audio imponentes y los opening y ending en su sitio, esta vez sin voces en off y con los créditos en inglés.



Los tres episodios de esta cinta son de lo mejorcito que se ha visto hasta ahora. El emocionante episodio del Jet Alone tiene escenas sobrecogedoras como el primer salto al vacío de un Eva o la espectacular carrera para alcanzar y detener a un enloquecido robot. En el siete se presenta Asuka, uno de los personajes más carismáticos y deliciosos de la serie, con un doblaje acertadísimo. Lucharán contra un gigantesco ángel marino usando el recien presentado Evangelion nº 2 en un espectacular plan urdido por Misato. Y el tercer y último capítulo (hasta que llegue el Genesis 0:4 a finales de Enero) es el primero que nos presenta el presunto amor entre Shinji y Asuka, en el que para poder derrotar a un ángel que se multiplica, han de sincronizar a la perfección todos sus movimientos y viven juntos en casa de Misato ocho dias inolvidables, contados de una manera magistral y que van cargados de ese sentimiento adolescente ante la vida que despierta ante los ojos de uno, tan real y sobrecogedor que encoge el corazón: la escena en la que Shinji se hace el dormido y Asuka se mete en la cama con él es de las mejores escenas de anime "sit-com" que se han podido ver en España. Curiosamente, combinadas con las mejores escenas de acción, de ciencia ficción y de humor que se han podido ver en el panorama del anime en español últimamente. Y es que *Evangelion* es grande, completa, coherente y a la vez misteriosa como la mismísima vida que todos vivimos. Haceos con esta serie sin dudarlo. Son los mejores dos talegos que os gastaréis en vuestra vida (en el Fnac menos y todo).

Luis Alís





CAPSULAS

—Una nueva OVA de ciencia ficción llamada *Foton* y producida por AIC acaba de llegar al mercado japonés. Cuenta la historia de una extraña y hermosa jóven que, llegada del espacio, se dedica a cuidar de niños muy especiales. Los personajes y la historia son obra de **Masaki Kajishima** y el director de la OVA es **Kouji Bujou**.



—La repercusión social de *Martian Succesor Nadesico* ha conseguido algo insólito hasta el momento en la historia de la animación japonesa, precedido en el el tiempo por *Itchy & Scratchy*, de la serie de animación americana *The Simpsons*. Se trata del primer spin-off de un anime que ven los personajes de un anime. Estamos hablando del primer anime de *Geki Gungar 3*, embebido del estilo de animes de robots que invadió las pantallas niponas en los años setenta, simples, impactantes y llenos de energía. Quizá estemos ante un revival del género al viejo estilo. Ojalá.

—El quinceavo aniversario de Macross va viento en popa: a las reediciones de las maquetas, versiones remasterizadas de la serie y el film, el manga de *Macross 7 Trash*, videojuegos varios y toda la parafernalia que ha aparecido alrededor de la mítica serie, se une la siguiente entrega animada de la mano de Bandai Visual: la OVA Macros 7 Dynamite, que continúa con las aventuras de Basara Nekki y Milene Jenius a partir del día 18 de Diciembre. Por supuesto, acompañado de un nuevo single del grupo Fire Bomber (Dynamite Explosion) y dos nuevos álbumes: Dynamite Fire y English Fire, con las canciones cantadas en inglés por los Fire Bomber American.

Voogie's Angel

Una especie de mezcla entre *Los Angeles de Charlie* y una serie de sentai, con abundantes dosis de bishojo y minitrajes a porrillo es la base de la nueva OVA *Voogie's Angel*. Con un abultado currículum a sus espaldas en forma de novelas, mangas, CD dramas, libros y videojuegos, la versión animada llega finalmente al mercado japonés en esta OVA. Su título completo es *Dennou Sentai Voogie's Angel* y cuenta la historia de un futurista grupo de misiones especiales compuesto por cinco chicas, cuatro de las cuales son cyborgs de batalla. Por supuesto, las cinco son unas verdaderas monadas de quince añitos, encantadoras y sexys, que visten trajes a cada cual más minúsculo mientras luchan contra un grupo de alienígenas que se apoderaron de la Tierra (qué cúmulo de imaginación, dios mío) relegando a la raza humana a esconderse en ciudades submarinas.

Si bien resulta evidente que *Voogie's Angel* no va a suponer ninguna revolución artística, es conveniente indicar que los mejores frutos de esta OVA no se van a cosechar en el campo del guión (como los avezados lectores habrán detectado ya). En cambio, será digno de ver el aspecto gráfico final que muestre la OVA teniendo presente el trabajo del prolífico **Masami Obari**, que tras descansar un tiempo después del arrollador éxito que tuvieron sus animes de *Garou Densetsu* (*Fatal Fury*) basados en los personajes de SNK está de nuevo metido en el ajo animacional. Basada en los personajes que él mismo creó para un videojuego de lucha de Neo Geo, **Obari** acaba de finalizar su OVA *Voltage Fighters Gowcaizer*, que está a punto de llegar a los USA, y colabora activamente en la serie de anime televisivo *Virus* de la que ya os hablamos en el pasado número de MangaZone. Ahora dota de su plasticidad visual y peculiar estilo a las rotundas chicas de *Voogie's Angel*, con un estilo menos exagerado y espectacular pero más desenfadado y natural al mismo tiempo, como enfatizando el aspecto juvenil de Voogie's Angel en detrimento de los neumáticos senos rebotones y saltarines y braguitas minúsculas que han sido tan vituperados en casi todos sus animes.

Y es que **Obari** se hace mayor, como todos. La OVA constará de 3 episodios, habiendo aparecido el primero el día 26 de septiembre. En cuanto al staff de la OVA de marras, tenemos a **Masami Obari** como director, diseñador de personajes y artista de storyboard, **Aoi Takeuchi** como guionista (anda que...) y creador de la obra, y a **Kimitoshi Yamane** y **Masahiro Yamane** como creador y animador de la mecánica, respectivamente.

Luis Alís





Yuusa Shirei
Dagwon

Es curioso el rumbo que toma la industria de vez en cuando. Puede calificarse como poco de sorprendente que una serie como *Dagwon*, que en principio era una más de la saga "Yuusha" con un tono claramente infantil haya alcanzado tales cotas de popularidad como para que se edite una OVA de dos episodios como ésta, con un tratamiento más adulto de los personajes y un diseño algo más agresivo. No se ven los robots que plagaban la serie de TV por ningún lado, amén de que el tema principal de la OVA parece ser la latente, pederástica y homosexual relación entre Kenta (el chico prota) y un extraño niño con el pelo rosa llamado En, con el que tiene alguna escena en la que los dos se están bañando que levantará más de una ampolla (Javi, este espacio es para que pongas la broma fácil, por lo de **levantar** am***pollas***...). (¿te ha gustado mi broma? —JJ).

Se cuenta en el staff con los excelentes dibujos e ilustraciones de **Akira Oguro**, del que tenéis por aquí algunos para admirar detenidamente. El primer episodio de esta OVA apareció el día 22 de Octubre y se espera el final de la serie para Navidad.

Luis Alís

